intervista ai superobots crystania lamù dragonball Z orphen

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

maggio - giugno '99
rivista + cd-rom L. 12.900
numero 4

GASARAKI
la trama piu' complicata del mondo!

LOST UNIVERSE
Slayers nello spazio!

GEOBREEDERS
potere ai gatti!

CRAYON SHIN-CHAN
Pierino alla conquista del Giappone!

SILENT MOEBIUS
la fantascienza secondo Asamiya

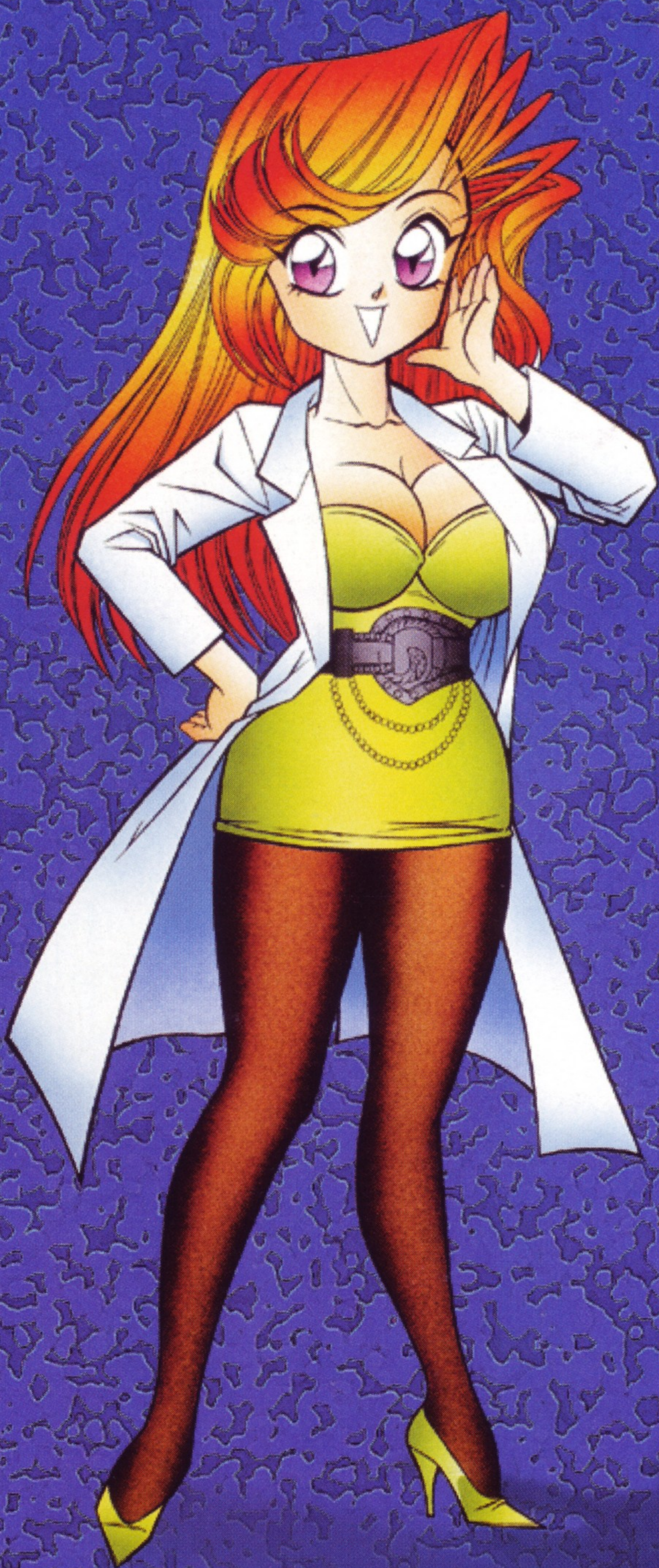
KAKUGO
una spremuta di sangue

CARD CAPTOR SAKURA

LA NUOVISSIMA SERIE TV DELLE CLAMP!

PLAY PRESS PUBLISHING

90004>
9 771127 337003

IL FUMETTO
CHE TI FA VENIRE VOGLIA
DI TORNARE
A SCUOLA!
RANMARU XXX
5
RANMARU XXX 5
DA MAGGIO IN TUTTE LE EDICOLE

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

benkyo! Tutto su manga e animazione giapponese
Pubblicazione bimestrale con CD-ROM allegato
Numero 4 - Maggio/Giugno 1999

Presidente: *Mario Ferri*
Direttore responsabile: *Alessandro Ferri*
Coordinamento redazionale e Ufficio Stampa: *Luca Carta*

Redazione
Claudio "Totoro" Alviggi
Emanuele "Zelig" Carbone
Marco "Mendo" Guerra
Giovanni "Vacillator" Santucci

Linea grafica rivista:
Claudio Alviggi
Marco Guerra

Linea grafica CD-ROM
Francesco Fondi

Supervisione tecnica e consulenza
Roberto "Ubaldo-Milord" Alviggi

Programmazione, struttura e filmati CD-ROM
Francesco Fondi
Emanuele Carbone

Impaginazione
Claudio Alviggi

Photo Editor
Roberto Alviggi

Consulenza e traduzioni dal giapponese
Nami Kuribayashi
Emanuele Speca

Corrispondente dal Giappone
Shoichi Takeuchi

Redazione
benkyo!
Via Costantino L'Africano 35
84124 Salerno
E-mail: benkyo@freemail.it

Hanno collaborato:
Mauro Agnoli, Marco Auditore, JJ Marco, Antonio Vittozzi, Nami Kuribayashi, Emanuele Speca, Nausicaa

Si ringrazia:
*Alessandro Falsitta (**Manga Video**), Davide Castellazzi (**Planet Manga**), Dott. Galatoli (**Doro TV**), A. Bulacht (**Avo Film**), V. Della Bruna (**Hazard**), M. Marinoni & L. Damerini (**Mediaset**), Dott.ssa Paolini & il suo Staff (**Rai**), Dario Vallati (**Rock'n'Comics**), Sig.ra Minutelli (**Jtv**), S. Peruzzi & R. Di Meglio (**Nexus**), G. Gilioli (**JJ Models**), Sergio Cavallerin & il suo Staff (**Star Shop Distribuzioni**), Andrea Sabatini (**Duemme Publishing**), Claudio Secondi & il suo staff (**Casa del Fumetto**), Fabio "Char" Lotoro, Francesco Di Sanzo, Douglas Meakin*

*Si ringrazia particolarmente: **Pippo Franco**, **Louis Armstrong**, **Alvaro Vitali**, il cast di **TJ Hooker**, **Maria Grazia Capulli** (perché ti indolcisce le notizie)*

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 433/98 dell'11/9/98. ISSN 1127-3372. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

Editoriale

Salve a tutti! Siamo in piena primavera, è tempo di rinnovamenti nella programmazione televisiva degli anime in Giappone! Sono davvero molte le serie TV che escono in questo periodo, tra cui alcune molto interessanti... Gundam può vantare una nuova serie all'attivo con ∀ Gundam (di cui vi forniamo qualche notizia in più nelle news), molti cartoni trovano consensi e continuano la propria programmazione sfruttando fino all'osso le proprie possibilità, altri non vanno granché bene, mentre altri ancora sono appena approdati in questo mondo frenetico. L'importante è che ci sia movimento, rinnovamento, sperimentazione!

A proposito di rinnovamento: anche quest'anno si è svolta la rassegna "Cartoons on the bay", manifestazione dedicata all'animazione per ragazzi organizzata dalla RAI. La rassegna prevede un concorso a cui partecipano i maggiori esponenti dell'animazione nel Mondo, con premi (il Pulcinella d'oro!) per i migliori. Adesso, non per sembrare sempre polemici e incazzati (perché, non lo siamo? NdTotoro) (chi, noi? Naaaa! NdR), ma perché, nonostante la presenza di paesi come il Brasile, la Turchia e la Cina, non s'è visto neanche un anime giapponese??? Escludere il paese che produce più cartoni al Mondo e che ha un peso così importante nell'immaginario dei ragazzi italiani (Goldrake, Heidi e Candy Candy prima, Ken il Guerriero, Dragonball e Sailormoon poi) o è segno di ottuso perbenismo (cartoni animati giapponesi = violenza = genitori incazzati = immagine politicamente sconveniente), o è segno di razzismo (se non diretto alla civiltà nipponica, sicuramente al suo modo di fare animazione!!!). E' incredibile... è inconcepibile! Tra l'altro la RAI aveva da poco mostrato una nuova apertura verso l'animazione giapponese proponendo (in parte purtroppo!) *Sei in Arresto!*, quindi anche dal punto di vista pubblicitario (o per favorire futuri contatti, và!), invitare almeno l'autore, il produttore o l'uomo delle pulizie che ha partecipato alla realizzazione di questo anime non sarebbe stato male, non vi sembra?

Per quanto possiamo dirne di male, almeno la Mediaset, anche se spesso censurata e adattata in malo modo, qualche serie la trasmette! Per non parlare del fatto che altre reti private come TMC e JTV stanno muovendo dei passi importanti in questo campo. Addirittura Tele+ ha un accordo con la Yamato per trasmettere anime da loro editi in Italia!

Quindi, se l'aria di rinnovamento non riesce a sfiorare gli alti esponenti dei media pubblici italiani, continuiamo ad "accontentarci" per il momento.

Vedrete, un giorno saranno gli altri a doversi "accontentare"... Questo numero di benkyo! incomincia a vedervi più partecipi in prima persona, con TANTE foto realizzate a Lucca in occasione della mostra "Lucca Comics", con un fumetto di una nostra lettrice (sniff, ci ha commosso!!! NdR), e con tanti vostri disegni! Continuate a spedirci tutto ciò che vi passa per la mente, non solo lettere! Ci vediamo fra due mesi in edicola! Ciao!

La Redazione

Immagine di copertina: ***Card Captor Sakura***
©1998 CLAMP-NHK-NEP21

Il Destino di Kakugo ©Takayuki Yamaguchi/Akita Shoten-Big West

Sommario

Il Destino di Kakugo

Odiate la violenza? La vista del sangue vi fa svenire? Pensate che gli scarafaggi siano il massimo del cattivo gusto? Allora lasciate perdere Kakugo, potreste rimetterci le penne. Se invece combattere è il vostro destino e non volete che nessuno offuschi la vostra personalità, lanciatevi a pagina **20**

Lost Universe ©Kanzaka-Yoshinaka/Kadokawa Shoten-TV Tokyo-SoftX

Lost Universe

C'erano una volta Lina, Naga e tutta l'allegra combriccola di Slayers. Prima o poi torneranno, ma nel frattempo gli appassionati giapponesi non ne hanno sentito molto la mancanza, grazie alla serie TV di Lost Universe, creata dagli stessi autori. Volete vederla anche voi? Sul CD c'è un bel filmatone, e poi per leggere la recensione fiondatevi a pagina **34**

GeoBreeders ©Akihiro Ito/Shonen Gaho-SHA, JVC

GeoBreeders

"Eccoli! Stanno arrivando! E' l'avanguardia dell'esercito felino che viene a invadere l'immaginario degli Anime-fan! Non c'è scampo, sono migliaia! Aaaaahhhhh!". Queste le ultime parole del nostro corrispondente di guerra, poi non ne abbiamo saputo più niente. Se vi piacciono i gatti, cannoneggiatevi a pagina **42**

Crayon Shin-chan ©Y.Usui/Futabasha-ShinEi-TV Asahi

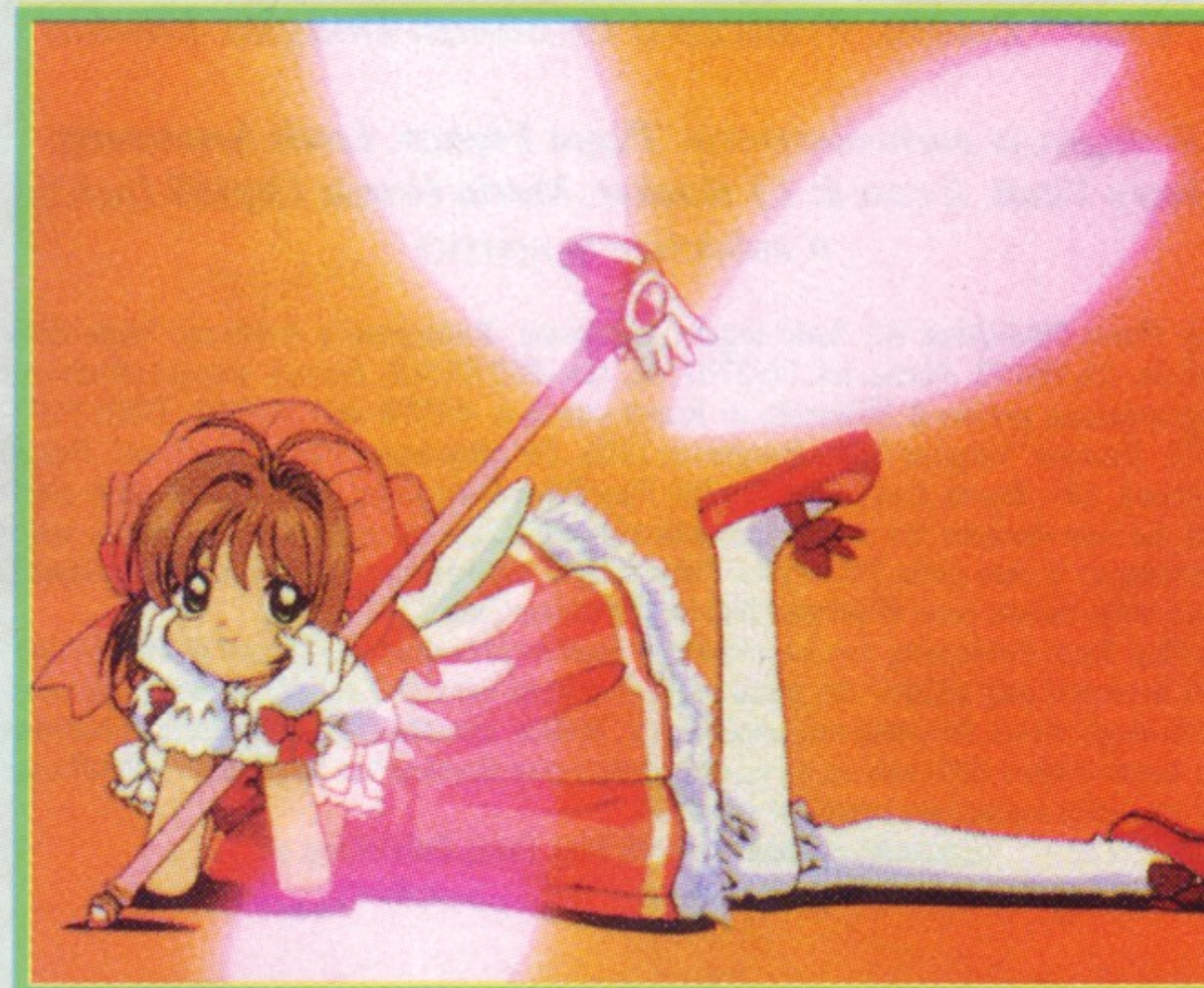
Crayon Shin-chan

Oooooohhhh... Ve lo ricordate Alvaro Vitali, quando interpretava Pierino? Ci credereste che anche in Giappone esiste un Pierino, naturalmente animato? No? Allora catapultatevi a pagina **24**

Douglas Meakin

Chi di voi non ha mai ascoltato una sigla dei Rocking Horse (Candy Candy, Dr. Slump) o dei Superobots (Mazinga, Ken Falco, Daltanious)? Sul serio? Tanti? Allora per conoscerli "sparatevi" a pagina **44**

Card Captor Sakura

Oggi si gioca a carte! Io sono Sakura, la paladina del poker e del sette e mezzo, e vi punirò nel nome dei petali di ciliegio! Sappiate che presto sarò sui vostri teleschermi, se volete conoscermi non vi resta che proiettarvi a pagina **30**

Card Captor Sakura ©CLAMP-NHK-Nep21

Il contenuto del CD: istruzioni per l'uso

Benvenuti nel CD-Rom di benkyo! L'interfaccia è pensata per un PC con Windows 95 (o 98) installato. Se tutto funziona come deve il CD si attiverà da solo quando l'inserirete nel lettore del vostro computer. Se non dovesse funzionare (magari perché avete l'AutoPlay disattivato) entrate a mano nella cartella del CD tramite Gestione Risorse, ed eseguite il programma **Start.exe**.
Chi invece non vuole usare l'interfaccia grafica che abbiamo così faticosamente creato, o semplicemente non possiede un computer con Windows (per esempio Macintosh o Amiga), può tranquillamente "navigare" a mano nel CD e visualizzarne i contenuti col suo programma preferito.
E ora iniziamo a spiegare le directory:

/SOFTWARE
In questa cartella sono contenuti alcuni programmini shareware, necessari o utili per la fruizione del CD-Rom. A seconda del sistema usato ci sono tre sottocartelle (/AMIGA, /MAC, /WINDOWS).

/SOFTWARE/WINDOWS
Contiene l'INDISPENSABILE WinZip 7.0. Un programma per "decompattare" i file a cui spesso si fa riferimento nel CD. Entrate nella cartella e fate partire SETUP.EXE. Xingmpeg è il software che vi permetterà di vedere i filmati mpeg (.mpg), mentre QuickTime 3.0 serve per i .qt e i .mov. ACDSEE32 è un comodissimo e praticissimo visualizzatore di immagini (qui in Reda lo adoriamo) (perchéeee? NdMendo), se non ne avete già uno, installatevelo. Per installarlo basta far partire ACDSEE32.EXE. KISSPC è il "giochino" per vestire (o svestire...) i propri beniamini degli Anime. Sono presenti due versioni: PLAYKISS.EXE e PLAYFKIS. EXE.

/SOFTWARE/MAC
Contiene lo StuffIt per decompattare gli altri file presenti, che sono un visualizzatore di immagini e il player KISS, entrambi compressi in HQX. Naturalmente per poter usare lo StuffIt dovete avere il programma BinHex, che non è possibile includere sul CD per problemi di compatibilità.

/SOFTWARE/AMIGA
In questa directory è contenuto il soft necessario per i computer Amiga. C'è innanzitutto Lhex, per decompattare i file. Come programmi trovate Visage e Play16, che sono rispettivamente un visualizzatore d'immagini e un player musicale, le ultime versioni di Isis e Amp, per vedere gli Mpeg (richiedono entrambi PowerPc e, preferibilmente, scheda grafica). Inoltre c'è finalmente PlayFKiss, il programma per "giocare" con i file KISS.

/FILEKISS
Qui ci sono le varie "bambole" per il KISS. Vanno bene per ogni "player" Kiss, che trovate nelle directory ***/software/vostrocomputer***.

/VARIE
Come dice il nome, qui dentro c'è un po' di tutto. Filmati, immagini, siti Internet... Da segnalare il filmato girato a LuccaComics.

/VARIE/GEORGIA LEPORE
Un sito interamente dedicato all'Angelo sceso sulla Terra.

/VARIE/KABUKI
Immagini, moduli e filmati relativi al teatro Kabuki.

VARIE/SEQUENZE
Alcuni screengrab da Card Captor Sakura.

/FILM
Contiene gli MPEG delle recensioni. Per gli utenti Windows consigliamo l'utilizzo del programma Xingmpeg, incluso sul CD. Nel caso ci dovessero essere problemi, si può passare all'AMOVIE.EXE, che si trova nella cartella Windows del vostro Hard-Disk.

/MIDI
Una compilation di file MIDI tratti dai più begli anime in circolazione. Per questi è consigliato il "Lettore multimediale".

/IMMAGINI
E' una galleria di disegni realizzati da appassionati.

/SPOT
Altre "assurde" pubblicità, provenienti direttamente dal Giappone!

/FOTO
Una marea di foto scattate ai CosPlayer che hanno partecipato al concorso tenutosi a Lucca.

/REDA
Qui invece potete trovare le schede dei vostri redattori preferiti, in formato HTML, visualizzabile con programmi come NetScape o Internet Explorer.

/LETTORI
Questa directory è tutta per voi! E' qui che mettiamo TUTTO il materiale che ci mandate: disegni, racconti, pagine personali... tutto quello che volete. L'indirizzo a cui spedire il materiale lo trovate nella Posta, a pagina 49.

STOP the press!

Oh pufferbacco! Le news italiane sono sempre sacrificate in favore di quelle giapponesi, che in questo numero sono in un numero smodato. Bando alle ciance e iniziamo!

Video

Non per vantarci, non per dire che qualcosa di anime la capiamo, ma l'annuncio più succoso riguardante le prossime uscite della Dynamic Italia è quello a proposito dell'acquisto dei diritti di ***Serial Experiments Lain*** (che abbiamo recensito nel numero scorso). Il prestigio e l'importanza data a questa serie sono evidenziati anche dalla campagna pubblicitaria: per l'edizione italiana si prevede che abbia un'enciclopedia, simile a quella di Evangelion, che spiega i vari termini informatici presenti nella serie. L'uscita è prevista per quest'autunno. Come preannunciato su queste pagine, uscirà la serie di OAV di ***Queen Emeraldas*** (la "sorella" di Capitan Harlock!). La prima cassetta conterrà due episodi della serie per un totale di 70 minuti di grande animazione e computer grafica. E, proprio per farmi contento, la Dynamic proporrà in videocassetta una serie forse trasmessa una sola volta, in una lontana estate, su Canale 5: ***Galaxy Cyclone Bryger***! La serie parla di un gruppo di "sceriffi" dotati di una macchina che "espandendosi" diventa un'astronave che poi si trasforma in un robot con tre dita, e aveva come sigla "Bryger, Bryger, vincerà! Bryger, Bryger la Terra salverà!". E la goduria massima continua con la notizia che a metà aprile è iniziato il doppiaggio degli altri episodi di ***Giant Robot***! Quando starete leggendo ciò, saranno già usciti?! Come conclusione agli episodi di ***Orange Road*** (E' quasi magia Johnny), verrà pubblicato il secondo film di Kyosuke (Johnny), Madoka (Sabrina) e Hikaru (Tinetta), nel quale vediamo i nostri eroi più adulti. Prevista anche la serie dell'onirica combattente ***Fandora*** di Nagai e delle Supergirl svestite ***Hyperdolls***. Dopo un lungo periodo d'assenza, tornano nelle videoteche i nuovi film di ***Arale***. Per adesso ne sono previsti quattro.

Lain©Triangle Staff/Pioneer LDC

Nadesico ©Xebec/1998 Nadesico Production Committee

Anche la Yamato ha deciso di rendermi felice. Editerà infatti in video la serie robotica di fanta-archeologia ***Gaiking*** (Take me higheeer!)! Purtroppo per adesso pubblicherà solo i ventisei episodi visti in Italia, ma il Drago Spaziale, la protezione ad avvolgimento, l'Idrorazzo, Pete, Fan-Lee, meritano di essere rivisti. E da un vecchio-vecchio a un vecchio-moderno, è stata infatti annunciata la serie di OAV dei ***Gatchman*** (la famosa squadra G, cinque eroi uniti qui).

E per concludere una lodevole iniziativa dell'azienda milanese: una serie di "vecchi" titoli verrano ora riproposti in versione economica a un prezzo contenuto, (14.900 o 19.900 lire). Tra questi troviamo i film di ***Godzilla***, ***Lamù- Il sogno*** (Beautiful Dreamer),

Kirara ©Kodansha-Toho-Maki Pro

Card Captor Sakura ©CLAMP-NHK-NEP21

Macross the movie, ***Baoh*** e ***Gosho-gun*** (Gotrinitron). E per chiudere (stavolta davvero!) una nota curiosa: la Dynamic ha come frase traino "L'anima-zione della nuova generazione", la Yamato: "New wave animation", curioso no? Ci manca solo qualcuno che dica l'animazione del nuovo millennio (o già c'è?).

Spriggan ©Takashiga-Minagawa/ Shogakukan-Bandai Visual-TBS-Toho

Manga-news

Pochine pochine: la Planet Manga pubblicherà il toccante ***Barefoot Gen***, ***Onikirimaru*** (Slayer) tornerà solo in libreria e ***Ozn*** si concluderà col numero 12, visto che in Giappone si è concluso al sesto volume. Ah, dopo la fine di Slayers inizierà a essere pubblicato il manga di ***Lost Universe*** (per info sull'anime andate qualche pagina più avanti). Non si sa se la Magic Press entrerà nel mondo dei manga, per adesso comunque pubblicherà le bellissime "versioni manga" dei film di ***Guerre Stellari***.

Anime mart

Iniziamo con una notizia tecnologica: la Dynamic Italia ha lasciato intendere che è eventualmente interessata allo sviluppo di nuovi media. Che sia giunto il momento dei DVD di cartoni animati in lingua italiana? Sempre da Dynamic sono ora disponibili dei tenerissimi pelouche di Ryo-ohki, l'animaletto peloso di "Chi ha bisogno di Tenchi?". Inoltre ha immesso sul mercato dei tappetini per il mouse raffiguranti Shin Getta, Mazinga, Devilman ed i deformed di Nagai. Quella dei tappetini deve essere una moda, infatti anche la J.J. Models ha lanciato sul mercato dei mousepad raffiguranti Jeeg, Kenhiro, Goldrake con i due Mazinga e una serie con manga-gals in tenuta discinta.

La DueEmme Publishing, visto il successo internazionale (se ne è parlato anche negli U.S.A.) riscosso dal primo volume di Anime, l'enciclopedia multimediale su CD-Rom dedicata all'animazione giapponese, pubblica ora il secondo numero, dedicato alla fantascienza. Il primo, dedicato ai robot, è diviso in volumetto e CD-rom. Nella parte cartacea sono presenti interessanti saggi su alcune delle serie robotiche più famose. Troviamo così pezzi su Goldrake, Macross, Patlabor, Gundam ed Evangelion. Sulla parte ottica troviamo invece vari spezzoni di anime robotici in formato QuickTime. Gli spezzoni sono per lo più tratti dalle sigle originali giapponesi. Non vi dico che gioia ho provato nel vedere la sigla originale di Goldrake (Yuké! Yuké! Kido kokoré! Tobé tobé Guren-daiza!). Sicuramente da provare!

Giovanni "Vacillator" Santucci

Top Ten

1°	Sakura Mail 3
2°	DragonBall Z 10
3°	Ranma 1/2 Super
4°	City Hunter Special 5
5°	Ranma 1/2 New 17
6°	Il Destino di Kakugo 1
7°	Orange Road 15
8°	La leggenda di Crystania 1
9°	Arale - Il mostro Dodongadon
10°	Majokko Club

Dati raccolti presso:
Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-9749003

DNA Sight 999.9 ©Reiji Matsumoto/h.m.p.-Shinchosha

L'angolo di Cloaca-man

Profumati amici come va? Adoro l'estate con tutti gli odori che si sentono, con il cibo che marcisce più velocemente... uhm-uhm! Allora che vi dico? Che la Dynamic ha adocchiato il lungometraggio di Nadesico e probabilmente editerà la serie Nazca? Oppure che le serie TV di Ruroni Kenshin e Slam Dunk, o l'OAV di Dna Sight 999.9 (con Capitan Harlock), o ancora la serie di OAV di Kirara, oppure gli OAV delle Time Bokan (Yattaman & Co.), sono della Yamato? E se vi dicessi che entrambe sono fortemente in competizione per acquistare il film di Spriggan e la nuova serie di OAV di Capitan Harlock (Rhein Gold)? Ma sapete che vi dico? Che la Mediaset ridoppierà la serie TV dei Gatchman, e prima o poi trasmetterà Ririka-chan, Dragon League, Card Captor Sakura, oltre all'ultima maghetta a cui Akemi Takada (Creamy) ha dato volto, Fancy Lala. E per i manga, chi vuole scommettere che Sakura Mail verrà pubblicato dalla Dynamic?

Inoltre è previsto il lancio di un nuovo canale satellitare Anime Channel. Dedicato esclusivamente agli anime, nasce dalla collaborazione di Dynamic Italia, Yamato Video e Manga Video Italia, a cui si aggiungono anche Mediaset e molto probabilmente anche la Rai (per via dell'accordo di acquisizione del 5% del pacchetto azionario di D+). Qui verranno trasmessi solo anime non censurati, ciò significa che la Mediaset trasmetterà i così detti "primo doppiaggio", cioè i cartoni che dopo il doppiaggio devono ancora subire i "tagli". Il canale dovrebbe essere un'option (quindi sarà possibile abbonarsi al canale solo sottoscrivendo un abbonamento a uno qualsiasi dei pacchetti già presenti (DIGI, Basic, Premium, SuperPremium). La programmazione iniziale dovrebbe (il condizionale è d'obbligo visto che è l'unica cosa che non si è ancora decisa effettivamente!) partire con una programmazione di circa 6/8 ore al giorno, ripetendo il palinsesto più volte nell'arco della giornata, incrementando via via nel corso dei mesi di una o due ore in più. Ogni mese ci dovrebbero essere una media di almeno 6 (o anche 7) prime visioni (ovvero materiale mai passato), inteso come film o OAV. Le serie TV avranno un peso molto determinante sul canale, infatti almeno inizialmente saranno previste almeno 6 serie animate differenti, divise tra nuove (come Eva o Cowboy Be Bop!), attualmente trasmesse, e vecchie glorie (ovviamente a far la parte del leone saranno i robottoni!).

hot off the press!

Nuovi arrivi all'animevillage.com

Animevillage.com, il sito tramite cui la Bandai vende in America i propri prodotti, ha annunciato che presto saranno disponibili: AWOL, Brain Powerd, Don't Leave Me Alone Daisy, Eatman '98, Ehrgeiz, Saber Marionette J Again, Silent Moebius Serie TV. Vi ricordo che, a meno di amici americani o società di tramite, non è possibile acquistarli direttamente. I video citati usciranno in giapponese sottotitolato in inglese. E sempre parlando di Bandai, da quest'autunno saranno disponibili in America i modellini di Gundam della serie Master Grade (quelli dotati di una qualità eccelsa). Dov'è la novità? Che questi avranno una confezione apposita per gli U.S.A., con testo e istruzioni in inglese. Da settembre iniziate a spulciare nei negozi di modellismo d'importazione.

Betaman ©Sunrise

Spezzoni di Final Fantasy

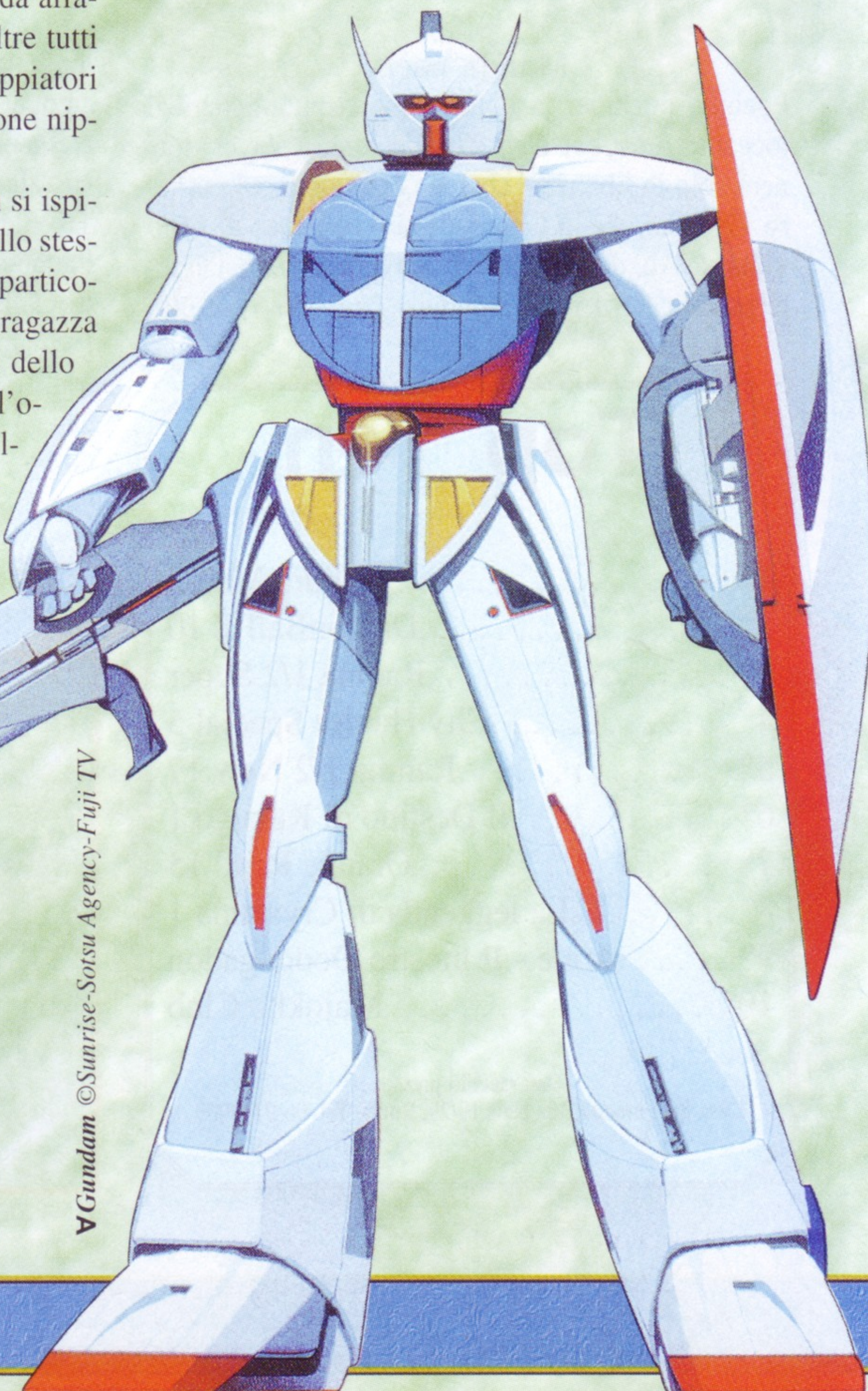
Ecco altre succose notizie sul mega-film della Sony che ci arrivano direttamente dall'Honolulu Star Bulletin: la lavorazione si sta svolgendo negli uffici della Square di Honolulu, e tiene occupati quattro piani e 150 uomini (su un totale di 250 dipendenti della ditta!). Ma non finisce qui: è prevista l'occupazione di altri due piani, e inoltre si sta iniziando a lavorare sulle workstation Silicon Graphics Octane, che detto tra noi sono la voce più pesante del budget da 10.000.000 di dollari. In merito il direttore Hironobu Sakaguchi ha dichiarato: "Abbiamo sviluppato equipaggiamento proprietario come se fosse nostro software. Abbiamo anche affittato l'uso di Alias Wavefront (uno dei migliori pacchetti di Computer Graphics per postazioni Silicon Graphics)". In più Jun Aida, produttore del film, ha detto che per realizzare 3-5 minuti circa di animazione occorre un mese circa!
Per il cast, sono state smentite le voci che il protagonista rassomigli a Brad Pitt, ma sicuramente i personaggi saranno caratterizzati in modo da affascinare quanto più pubblico possibile; inoltre tutti saranno americani, ma di varie etnie. I doppiatori ancora non sono stati decisi né per l'edizione nipponica né per l'americana.
Per quanto riguarda la trama, anche se non si ispira a nessuno dei vari episodi, si svolgerà nello stesso universo dei giochi di Final Fantasy, in particolare sulla Terra del 2065, con una giovane ragazza che tenta di riportare i valori della vita e dello spirito, guidando una rivoluzione contro l'oscurità. A tale proposito Sakaguchi ha sibillinamente dichiarato: "Cosa significa essere vivi? Cosa significa morire? Durante la vita, tutte le cose e tutte le persone muoiono, così dobbiamo vivere con la consapevolezza che un giorno saremo separati dai nostri cari".
A realizzarlo c'è un grande nugolo di talenti: alla sceneggiatura Al Reinert, candidato all'Oscar, che anche se non ha mai giocato a Final Fantasy è stato ben istruito da Sakaguchi; alla direzione delle animazioni Andy Jones, il supervisore della Computer Grafica in Titanic e Godzilla.
Il film durerà dai 90 ai 100 minuti e, a intenzione dei produttori, verrà proiettato in contemporanea nelle sale nipponiche e statunitensi. Ok, ma quelle italiane?

Tenchi Muyo! in love 2 ©AIC/Tenchi Muyo! in love 2 Production Committee

Il produttore di Yamato affonda sempre più

Notizia di cronaca nera che ci giunge dal Daily Yomiuri dei primi di Febbraio. L'ultimo produttore dei film e della serie TV del '77 della Corazzata Spaziale Yamato è stato arrestato per detenzione di armi e droga. Nishizaki non è nuovo con i guai con la legge, infatti nel '97, 3 mesi dopo che la sua compagnia dichiarò bancarotta, fu arrestato per possesso di droga. Durante la perquisizione della sua casa a Setagaya Ward (Tokyo), Nishizaki (il cui vero nome è Hirofumi) è stato trovato in pos-

∀Gundam ©Sunrise-Sotsu Agency-Fuji TV

Akihabara Denno Gumi ©Kanon/Kodansha

sesso di due fucili automatici, 1.800 proiettili e 30 cartucce Howitzer nella station wagon parcheggiata nel suo garage; più 131 proiettili per pistole e 20 grammi di droga. Come se non bastasse è stata trovata anche una pistola di fabbricazione austriaca carica con 3 proiettili sotto una sedia del suo studio. Nishizaki ha detto che quell'arma l'aveva comprata a Hong Kong 10 anni prima. Che si sia incavolato del fatto che nessuno filasse la Yamato al punto da voler scatenare una guerra personale?

Hollywood chiama Tokyo

L'Hollywood Reporter ci informa che la Columbia Pictures sta trattando con gli eredi di Osamu Tezuka per comprare i diritti di AstroBoy (Tetsuwan Atom). Lo scopo è quello di realizzare un film che combini azioni dal vivo, animatroniche e realizzate al computer. Curiosamente la data d'uscita è prevista per il Natale del 2000 (anno in cui è ambientato il manga e la relativa serie TV). Il film sarà prodotto da Don Murphy, Jane Hamsher e la Jim Henson Pictures, e avrà la parte di animatronica realizzata dalla Jim Henson's Creature Shop.

Ma non è solo la Columbia a muoversi. La Walt Disney Productions e il produttore Don Murphy stanno trattando nientepopodimenoché con Katsuhiro Otomo per adattare sul grande schermo il suo manga "Domu" (conosciuto in Italia come "Sogni di Bambino"). La storia parla di uno scontro paranormale tra una ragazzina e un vecchio, entrambi dotati di poteri ESP. Questo film tra l'altro è un'inversione di tendenza, in quanto anche se la Disney aveva recentemente dichiarato di voler tornare a film per famiglie, sembra che il film sarà VM 14. A capo della contrattazione c'è Guillermo Del Toro (creatore di Mimic).

A. D. Police (e non è obsoleta)

E' iniziata dal 7 aprile la serie TV di A.D. Police. Questa si rifà a una fantascientifica serie di OAV di circa 10 anni fa (e recentemente pubblicata in Italia), nata come spin-off del famoso Bubblegum Crisis. Nella versione televisiva, Tokyo alla fine del 1999 viene distrutta da un immenso terremoto. La megacorporazione Genom fabbrica degli androidi chiamati Boomer per aiutare la ricostruzione e fondare Neo-Tokyo. Nel 2039, però, i Boomer si associano sempre più ad attività malavitose e per combatterli viene istituita una speciale divisione di polizia armata, la A.D. Police (poi la A.D. non sarà sufficiente ed entreranno in scena le Knight Saber, ma questa è un'altra storia...). Protagonisti delle vicende saranno due poliziotti, Kenji e Hans, i quali prima non potranno sopportarsi, poi diventeranno amiconi. Chissà se sarà collegato alla serie TV di Bubblegum Crisis recentemente proposta? Un modo per saperlo è sintonizzarsi su TV Tokyo il mercoledì alle ore 01:45!

Nessuno avrà più bisogno di Tenchi?

Se avete ancora bisogno di Tenchi (e ne avete, ne avete...), in Giappone è prevista per maggio l'uscita nei cinema del terzo film di Tenchi: Tenchi Muyo! in Love 2: Haruka Naru Omoi ("L'amore lontano"), che dovrebbe metter la parola FINE alle avventure di Tenchi. Un bel giorno Tenchi sparisce, così il gruppo si mette alla sua vana ricerca. Dopo sei mesi, però, lo scoprono, anche se con un aspetto più adulto, a vivere con una ragazza di nome Haruna. Tutto ciò sarà collegato con l'oggetto che Washu ha trovato su Jurai? Aspettiamo di vederlo (anche in Italia) e sapremo rispondere. Alla regia c'è Hiroshi Negishi (Bakuretsu Hunter), mentre al character design Masaki Kajishima, entrambi veterani delle serie di Tenchi.

Il ritorno di Oshii

In una recente intervista su canale NHK il regista Mamoru Oshii (Ghost in the shell) ha ammesso di essere stato un po' fuori dalle scene e che è sua intenzione essere più pubblico quest'anno. Parlando con il famoso regista nipponico di film dal vivo Naoto Takenaka, Oshii ha detto che il suo prossimo progetto sarà quello di combinare animazione digitale con scene dal vivo, ma ancora non è ben definito il tutto. Parte del lavoro di Oshii è stato usato in alcune scene del recente Jinro (Licantropi). Ricordiamo che questo film (scritto da Oshii stesso, prodotto dalla IG Production e diretto da Hiroyuki Okiura) è basato sul manga omonimo apparso per 3 anni sulla rivista Animage.

Studio Ghibli in America...

Un po' di aggiornamenti sulla situazione statunitense degli anime dello Studio Ghibli. Ricordiamo che è la Miramax, consociata della Disney (e distributrice de "La vita è bella" di Benigni in America), a occuparsi della distribuzione nel Mondo. Ancora deve uscire Mononoke Hime e già si pensa a quale sarà la prossima opera di Miyazaki a essere doppiata in inglese (e poi tedesco, italiano, francese...). La prescelta è Tenku no shiro Laputa (Laputa il castello nel cielo) del 1986. Di questa è stato già fissato il cast di doppiaggio che comprende attori come James Van Der Beek (La vetta di Dawson, Variety Blues) (si suppone su Pazu), Anna Paquin (Amistad, She's All That, Lezioni di piano) (si suppone su Sheeta), Mark Hamill (Luke Skywalker in Guerre Stellari e voce di Joker in Batman: The Mask of Phantom), Cloris Leachman (Beavis & Butthead Do America, The Beverly Hillbillies) (forse su Dola), e Mandy Patinkin (Una storia fantastica, Chicago Hope). A curare il doppiaggio ci sarà Jack Fletcher, già direttore di Kiki e uomo abbastanza dotato di esperienza nel campo del doppiaggio di cartoni (un po' il nostro Mazzotta NdMendo). I fan americani temono comunque per il mantenimento dei nomi; infatti Laputa suona come una "parolaccia" spagnola (fijo de puta! NdMaradona), e Sheeta ricorda molto il vocabolo "Sheet" che può significare foglio per appunti ma anche m***a.

Per le musiche pare che non ci saranno più quelle bellissime ed evocative di Joe Hisaishi (NOOOOOOooooooohhhhh... NdTotoro), ma altre (NOOOOOOoooooooohhhhhhh... NdTotoro) fatte dallo stesso autore (NOOOOOOOoooooohhhhh... NdTotoro)(?!? NdR), chissà che non riprenda le vecchie.

AD Police ©AD Police Production Committee

Pocket Monsters ©Nintendo-Creature Game Freaks-TV Tokyo-Shogakukan Productions

Per la data di realizzazione, ancora non si sa niente. Probabilmente verrà anche proiettato in alcuni cinema selezionati, come è successo con Kiki.
Ma potevamo lasciarvi a secco di news su Mononoke Hime? Intanto vi diciamo che il titolo Princess Mononoke potrebbe essere cambiato in The Legend of Ashitaka perché si vorrebbe evitare il "Princess" nel titolo per eliminare il richiamo a una favoletta per bambini. Anche senza titolo, comunque, è andato davanti alla Motion Picture Association of America che l'ha bollato con un PG-13 (possono vederlo tutti dai tredici anni in su, accompagnati dai genitori) e vi riportiamo un po' d'inciuci scritti sul tabloid nipponico Hoichi Shinbun, che riferisce che l'edizione occidentale sarà distribuita in 15 paesi tra cui U.S.A., Canada, U. K., Francia, Italia, Germania, Brasile, Australia, e altri. Durante una conferenza stampa, il Sig. Tokuma (Capo della Tokuma) ha detto che probabilmente il film in America verrà proiettato in 1000 cinema di 100 città. A doppiare Toki ci sarà Jada Pinckett (Scream 2). Pare che a doppiare Eboshi non ci sia Gillian Anderson, bensì Minnie Driver, di cui però Harvey Weinstein (capo della Miramax) non è soddisfatto. Weistein stesso ha espresso l'intenzione di effettuare dei tagli su Princess Mononoke, subito rifiutata dallo Stu-dio Ghibli che però gli ha regalato una falsa katana. La versione americana pare sia costata 3 milioni di dollari, di cui 200.000 sono stati il compenso a Neil Gaiman.

...e Studio Ghibli in Giappone

Restando sempre in argomento, lo Studio Ghibli ha quindi la Disney come società distributrice dei propri film per l'Occidente, mentre sta cambiando quella per il Giappone. Al posto della Toho (il più grande distributore nipponico), il loro nuovo film Tonari no Yamada-Kun sarà distribuito dalle compagnie Shochiku Co., Tokyu Co., Toei Co. e Warner Mycal Corp. Anche se Mononoke Hime è stato campione d'incassi grazie alla Toho, Yasuyoshi Tokuma ha motivato al Nikkei Weekly questa scelta come una necessità d'indipendenza: "E' tempo di camminare con le nostre gambe. Se falliremo i produttori non avranno mai la leadership del mercato". Per chiarire un po' la situazione vi informiamo che in Giappone ogni produttore ha il suo network di sale cinematografiche. La Toho è specializzata in film nipponici, mentre le altre si occupano dei film internazionali (per lo più americani) e hanno date di programmazione nei cinema più flessibili. Naturalmente questa manovra di rottura è stata resa possibile grazie all'incasso di Mononoke Hime, che ha fornito così una sicura clientela di base per questo film. Comunque l'espansione della Tokuma è anche dimostrata dal fatto che a giugno assorbirà la Daiei Co., una produttrice, con la quale realizzerà circa 10 film all'anno.

Petshop of Horrors ©Mari Akino/Polygram-Mujikan-MadHouse-TBS

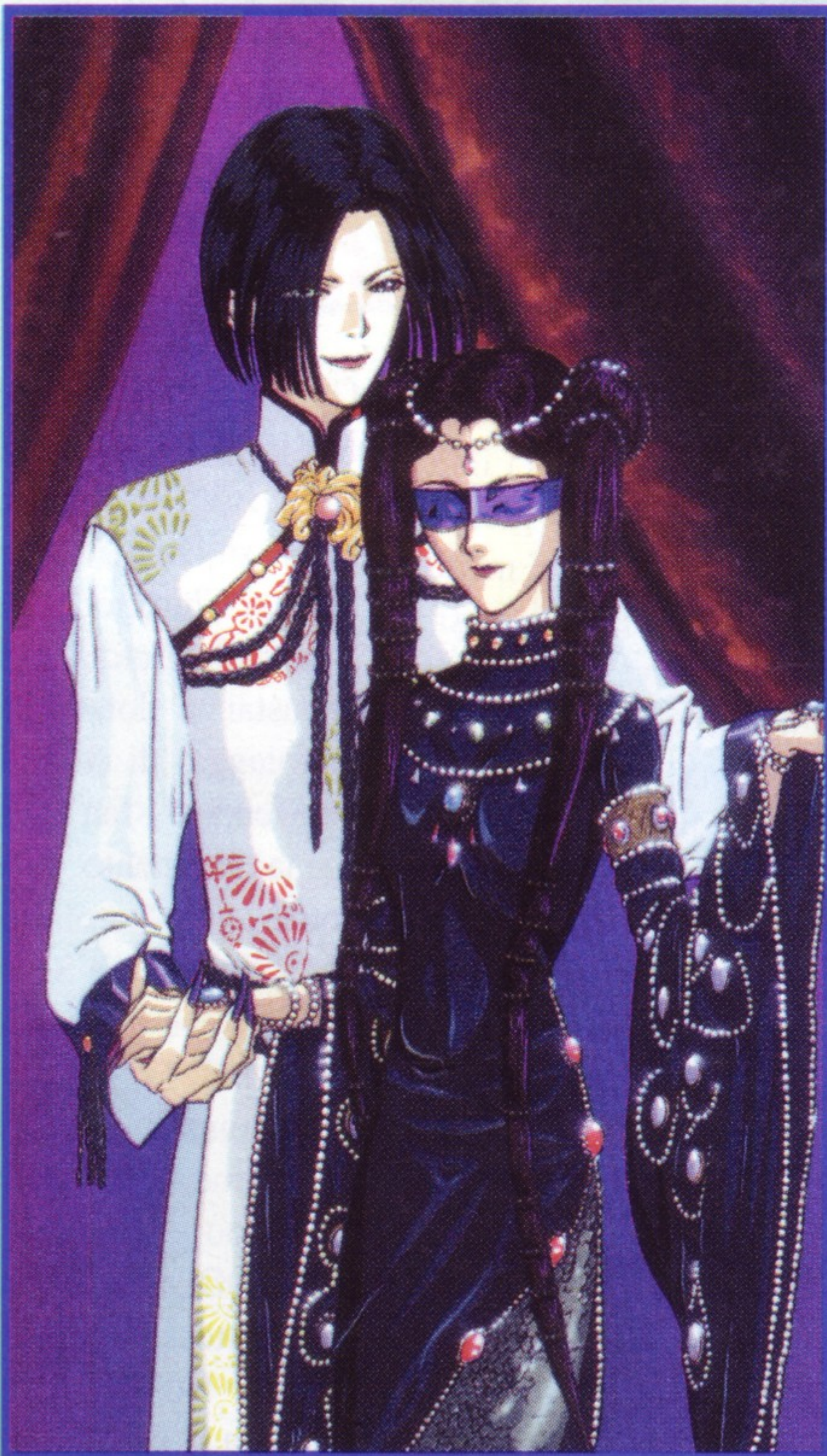
Pocket Monster, 4° Animaniacs?

Ha reso i bambini giapponesi epilettici, ha fatto venire loro le carie e li ha portati sull'orlo del suicidio. Pocket Monsters, la serie oggetto di servizi televisivi su tutti i telegiornali, sta per giungere in Occidente. Sia l'Hollywood Reporter che il Daily Variety riportano la notizia che la Warner Bros. sia intenzionata ad acquistare i diritti mondiali per il film d'animazione "Pikachu's Summer Vacation" + "Mewtwo's Counterattack" che, tra l'altro, in Giappone è stato il film giapponese più visto nel '98 e il terzo film più visto in assoluto (il primo era Titanic). La Warner spera che la trattativa sia abbastanza facile, in modo da proiettarlo per agosto o settembre e coordinarsi con la nuova programmazione del canale KidsWB (dove si trasmettono gli Animaniacs).

Il raro Pikachu

Dopo il grande successo del primo film d'animazione, quest'estate nelle sale nipponiche vedremo un nuovo lungometraggio dedicato alla serie Pocket Monsters (o Pokemon per dirla alla giapponese). Intitolato Maboroshi no Pokemon "X" Bakutan ("L'apparizione esplosiva del raro Pokemon X"), il film sarà proiettato assieme al corto Pikachu's Explorers. La storia: in un'isola lontana ci sono tre rari Pokemon allo stato brado, Fire, Thunder, e Freezer. Quando però avidi umani catturano Fire, gli altri due rivelano al Mondo la loro presenza (o meglio le loro orecchie). Riusciranno Satoshi, Pikachu e il resto della compagnia a mettere tutto a posto? La regia è di Kunihiko Yuyama (Gotriniton, Windaria), mentre il resto del cast è lo stesso della serie TV e del primo film.

Il piccolo negozio d'animali dell'orrore

Dal 1° marzo, per un mese, è stato trasmesso dal contenitore Wonderful su Anime Corner, il canale via cavo della TBS, una serie alla quale ha partecipato un cast eccezionale come non s'era mai visto. Il planning è di Yasuhiro Imagawa (Giant Robot), alla direzione delle animazioni c'è Yoshiaki Kawajiri (Wicked City, Monster City Shinjuku), al character design Hitoshi Abe (Yoko cacciatrice di demoni), alla regia Toshio Hirata (Master Keaton), Rin Taro (X) ha curato la regia della sigla, mentre la produzione è della Madhouse; inoltre il manga, di Mari Akino è molto popolare in Giappo-ne. Ah, il titolo? Pet Shop of Horrors, dove si parla di una coppia che ha perso la propria figlia e che un giorno si reca in un negozio d'animali a Chinatown. Il negozio scelto è gestito da una misteriosa persona di nome Count D. che gli vende un coniglio con l'accortezza di dargli da mangiare solo verdura e vegetali. La coppia naturalmente non lo fa, ed ecco il

Final Fantasy ©FF. Film Partners

coniglietto trasformarsi in Q-chan, una strana creatura in relazione ad Alice, una ragazza che è identica alla figlia morta della coppia. Mistero, mistero, mistero...

Per ogni Gundam...

Ormai siamo giunti alla messa in onda della nuova serie televisiva dedicata a Gundam: ∀Gundam! Dal 2 aprile i televisori sintonizzati alle 16:55 su Fuji TV trasmettono immagini della nuova incarnazione del "dannato mobile suit bianco". Questo è il famoso Gundam A project di cui vi abbiamo parlato sul numero 1 di benkyo!. Protagonista della vicenda è Roran Seakku, giovane discendente della razza Lunariana, che predica la pace tra Terrestri e Lunariani (o Seleniti?). A dargli una mano ci sono due sorelle Kieru e Soshie Haim, figlie di un magnate delle miniere che procurano un lavoro a Roran proprio, e così inizia la storia...

Ruroni Kenshin ©Nobuhiro Watsuki/Shueisha-Fuji TV-SPE Visual Works

∀ Gundam vede il ritorno di Tomino alla regia, dopo V Gundam del '93, una delle serie sul più famoso mobile suit del mondo. Oltre a lui, nel cast ci sono anche Hajime Yadate come co-autore, Akira Yasuda (i giochi di Street Fighter II e Nightwarriors) al character design, Kunio Ogawara (Votoms, Trider G7, Gundam) e Syd Mead (Blade Runner, Yamato 2050) al mecha design e Yoko Kanno (Escaflowne, Macross Plus, Brain Powerd) alle musiche. In occasione del lancio della serie, si è svolta il 4 aprile una festa a tema al Tokyo Big Site, dalle 9:00 alle 17:00, col biglietto d'ingresso di 1000 Yen.

E per finire una curiosità: il simbolo ∀ è tristemente famoso per chi ha studiato Analisi, si chiama quantificatore universale, e significa "per ogni". Che la serie coinvolga tutti questi vent'anni di produzione di Gundam (comprese le storie fuori continuity)?

Himika protagonista?

Himiko Den è la nuova serie televisiva trasmessa su TV Tokyo all'1:45. Partorita dalla mente di Oji Hiroi, l'anime parla di una studentessa delle superiori che scopre lo specchio sacro dell'Imperatrice Himiko dell'Impero Yamatai (i cattivi di Jeeg vi ricordano niente?), personaggio della preistoria giapponese.

Nella serie sono previste molte belle figliole tra cui, oltre alla protagonista ed alla regina, sei guardiane dell'imperatrice (altro che Ikino e Amaso). Da questa, poi, è tratto anche un gioco per Playstation.

Collezione da Kenshin

Dal 20 febbraio, con scadenze aprile, giugno e agosto è in vendita in Giappone la serie di 4 OAV dedicata a Kenshin il samurai, intitolata Ruroni Kenshin: Tsuioku-he (Kenshin, il samurai errante: Ricollezione). In questa serie si farà luce sul passato, quando Kenshin era Battosai Himura, e sulla relazione che lo lega a Tomoe Yukishiro, la ragazza senza espressione di cui ha ucciso il fidanzato. Infatti vedremo Kenshin e Tomoe incontrarsi, sposarsi e tragicamente lasciarsi. In più scopriremo anche come il nostro samurai s'è procurato la cicatrice a forma di croce sulla guancia.

La doppia-attrice

La doppiatrice Yuko Miyamura recita nel telefilm di combattimenti (simile ai Power Rangers) Emergency Center Go Go V (Five) che, dal 21 febbraio, sostituisce la serie Starbeast Gingaman (1998).

Comparendo nel secondo episodio, Miyamura impersonerà il pilota Kyoko Hayase, un personaggio che dovrebbe apparire spesso. Ricordiamo che Miyamuu (come la chiamano i suoi fan giapponesi) ha doppiato Soryu Asuka Langley in Neon Genesis Evangelion, Aisha in Outlaw Star e Chun-Li nel video gioco di Street Fighter Zero. La Miyamura non è l'unica: infatti in questo periodo anche Akiko Nakagawa, Haruka Ikezawa, Seki Tomokazu, Takeshi Kusao e Ichiro Mizuki stanno recitando in Boysslugger, un telefilm trasmesso in tarda notte.

Silent Moebius ©Studio Tron-Kadokawa Shoten/Bandai Visual-Sotsu Agency-TV Tokyo

Collector Yui ©Studio Tron-NHK-Nep21

Legge di Gravitazione Universale

Attualmente presentato su Monthly Kimi to Boku (della Sony Magazines), Gravitation, il dramma romantico di Maki Murakami sta per diventare un OAV. Nella storia il bellissimo autore Yuki ha un colpo di fulmine per un vocalist di una rock band chiamato Shuichi, e verranno raccontate le vicissitudini di questo amore che, mancando Walter Nudo, sarà travagliato. A produrre le musiche ci dovrebbero essere i TM Revolution, conosciuti per la colonna sonora di Ruroni Kenshin, mentre Daisuke Asakura dovrebbe lavorare al progetto.

Voglio essere una strega al cinema

Nel 1995 Junichi Sato, regista di Sailor Moon, e il capo animatore di Sailor Moon S, Ikuko Ito, si unirono per realizzare la serie di OAV Maho Tsukai-Tai! (La squadra "vogliamo usare la magia!", o "Vogliamo essere streghe!"). Ora sta per essere messa in onda la serie TV. Mentre nella prima si parlava di ragazzine che volevano diventare maghe, qui le protagoniste sono già streghette che passano la loro giornata tra la scuola e i pericoli che solo un adepto può affrontare nel doposcuola. Alle animazioni c'è il Triangle Staff.

GateKeepers ©Gonzo

La cecata di Jubei

Akitaro Daichi, il regista re delle commedie, famoso per Kodomo no Omocha, Nurse Angel Ririka SOS, Urayasu Iron Family e per Akazukin Chacha, torna con un nuovo cartone in onda su TV Tokyo alle 01:15 intitolato Jubei-Chan. L'anime parla di una ragazzina che inavvertitamente eredita il "Lovely eye-patch" di Jubei Yagyu, cioè una benda da occhio a forma di cuoricino appartenuta a un famoso spadaccino nipponico. Il tutto sembra un mix di combattimenti tra samurai, avventure scolastiche e storie familiari. Al character design ci sono Mucchiri Munii e Takahiro Yoshimatsu, già visti all'opera su Trigun e Slayers. Alla produzione un mito: la Madhouse.

Ce l'hai piccolo... l'omino!

Chi è un po' più vecchiotto si ricorderà di una serie di giocattoli chiamata i Micronauti. In realtà erano giocattoli di origine giapponese datati 1974 e il loro vero nome era Microman. Ora è stata dedicata loro una serie TV, trasmessa sull'insaziabile TV Tokyo alle 18:00. Nella prima puntata vediamo Kohei, un giovane ragazzo intento a studiare, fino all'arrivo di un gruppo di persone alte quanto una scheggia a disturbarlo, ponendo la base delle loro operazioni sulla scrivania del ragazzo. Sono i Micromen e sono arrivati sulla Terra per difenderla dall'invasione degli Acroyears... a questo punto Kohei si scoccia e schiaccia tutti i micromen, fine. No! In realtà da qui iniziano le avventure che coinvolgeranno anche tre compagni di scuola di Kohei. Ah, il titolo: Chiisa na Kyojin Microman (Piccoli Giganti Microman).

Carenze d'affetto in video

Queste sono due serie tratte da simulatori d'affetto giapponesi. La prima è To Heart che vede protagonista la robottina prototipo Multi, che è un robot domestico il cui scopo è andare nel mondo a raccogliere informazioni necessarie per la produzione in serie del suo modello. La robottina acquisirà molte informazioni in una scuola superiore. Benché Multi abbia un seguito di fan in Giappone, la serie è più focalizzata sulla studentessa Akari e sul bel vicino figaccione Hiroyuki, raccontando le loro peripezie sentimentali e di vita scolastica. In onda su Sun TV alle 1:35. La seconda è tratta da Graduation M o Sotsugyo M. Il gioco è stato osannatissimo dalle ragazze nipponiche che hanno comprato miriadi di gadget collegati, come CD e Drama, e ora saranno contente di sapere dell'uscita di una serie di due OAV intitolata Sotsugyo M: Oretachi no Carnival ("Graduation M: il nostro Carnevale"). Come il popolare gioco Graduation, che ha lo scopo di far innamorare di sé cinque ragazze, Graduation M mette in scena cinque ragazzi con interessi musicali: Arai, che suona il basso ed è un irresponsabile, anche se popolare, ribelle; Shimon Takagi è un chitarrista e un artista articolato; Shu Nakamoto è un altro chitarrista e intellettuale; Yusuke Kato, un batterista divo della squadra di basket e Masahiro Shimura, tastierista. Questi cinque ragazzi ideali formano una rock band che tenta di avere una vita normale, sennonché Kusanagi, il presidente di classe, la pensa diversamente. Negli OAV si stanno organizzando i festeggiamenti per il cinquantennale della scuola, Kusanagi invita gli "M" a suonare durante l'evento... Che trucco avrà in mente? La festa filerà liscia come l'olio o diventerà una delle più grandi figuracce della storia della scuola?

Beta-man: l'uomo provvisorio

Non sazi di aver sfornato quel capolavoro di Gaogaigar, lo Studio 7 della Sunrise ci sta per proporre una nuova serie di robottoni: Betaman. Il regista Yoshitomo Kometani, il capo sceneggiatore Hiroshi Yamaguchi e il character designer Takahiro Kimura, si stanno impegnando per realizzare una storia di robot originale e bella. Betaman si svolge a Yokohama (la città dei pneumatici? NdZelig) nel 2006. Keita Aono, un ottimista ma solitario ragazzo, incontra due misteriose-ma-belle ragazze, Hinoki Sai e Sakura. La loro presenza spinge Keita in una disperata battaglia per la sopravvivenza dell'umanità. Il protagonista Betaman Ramia, comunque, non appare subito e non è chiaro se sia un alieno, un umano o un qualcos'altro. Lo studio 7 si tiene ancora abbottonatissimo a riguardo.

Sakura, la catturatrice di carte al cinema

E' la fine del semestre autunnale e stanno per iniziare le vacanze invernali. Sakura, l'eroina della serie TV di cui vi parliamo più avanti, vince un viaggio del tipo tutto-compreso per Hong Kong. Dato che suo padre è lontano per affari, la giovane protagonista va in vacanza con il suo fratellone Toya, che si atteggia a chaperon, Cerberus, che cerca di passare per un animale imbalsamato e gli amici Tomoyo e Yukito. Dato che qualcosa deve accadere, cosa li aspetterà a Hong Kong? Cosa faranno Shaoran-Li e sua sorella Mei-Lin? Il film è curato dallo stesso staff della serie TV dove ricordiamo Kumiko Takahashi (Tokyo Babylon, Il Segno della Sirena) al character design e come capo animazione e la Madhouse come studio di produzione.

Jubei-chan ©Akitaro Daichi-MadHouse/Bandai Visual

Il tuo computer non funziona? Chiama Yui! (No! È Windows NdUby)

Finalmente Kia Asamiya torna a occuparsi in prima persona di un anime. L'occasione è data dalla nuova serie TV realizzata per NHK: Corrector Yui. La serie è molto "girl-oriented" e parla di Yui Kasuga, una normale ragazzina a cui è stato regalato, per il suo quattordicesimo compleanno, un computer (ammazza, che sfiga! NdZelig). Un giorno viene letteralmente risucchiata dentro il calcolatore (l'avevo detto io... NdZelig) dove scopre che un supercomputer Grosser sta tentando di ottenere il controllo del mondo reale. Yui, per salvare la Terra, dovrà girare per il mondo digitale alla ricerca degli otto pezzi del Corrector, un programma che modificherà Grosser. Il primo, IR, è già in possesso di Yui e contiene la funzione che le permette di trasformarsi in una maghetta. Ma la ricerca è dura... Da questa serie, trasmessa alle 18:00, è stato tratto anche un manga dello stesso Asamiya, pubblicata su Chao della Shogakukan.

La cibersquadra di ciber...

In una recente intervista apparsa sul mensile giapponese AX, Hiroaki Sakurai, regista di Akihabara Denno Gumi (Squadra Cibernetica Akihabara) ha detto a riguardo del prossimo film cinematografico: "Abbiamo una buon'idea per il plot generale, ma dobbiamo ancora lavorare per i dettagli. E' un film, quindi la dimensione dell'immagine è più grande e dobbiamo fare qualcosa con tutto questo spazio" [ride] "Abbiamo cose che non entrano nello storyboard". Non si è sbilanciato molto, quindi. Quello che è certo è che si svolgerà dopo gli eventi della serie TV, presenterà qualche new-entry nella squadra e che verrà proiettato nei cinema quest'estate.

Classifiche di vendita relative al periodo Gennaio/Febbraio 1999

Laser Disc

1	Neon Genesis Evangelion BOX
2	Gundam Memorial Box - Vol. 2
3	Shin Getter Robot - Vol. 3
4	Card Captor Sakura - Vol. 4
5	Cowboy BeBop - 1st Session
6	Brain Powerd - Vol. 6
7	Slayers Excellent - Vol. 2
8	Cyber Formula SIN - Round 1
9	Shin Getter Robot - Vol. 2
10	Outlaw Star - Vol. 6

Serie TV

1	Sazae-san
2	Meitantei Conan
3	Kindaichi Shonen no Jikembo
4	Doraemon
5	Pocket Monsters
6	Chibi Maruko-chan
7	Kochira... Katsushika Ward
8	Crayon Shin-chan
9	Dr. Slump e Arale
10	Dokkiri Doctor

Andare all'altro mondo per una donna

Siete pronti per un'altra storia di mondi paralleli? Sì? E beccatevi Dual, creato da Masaki Kajishima (la mente dietro Tenchi e Photon). Questa serie TV, trasmessa in chiaro su WOWOW alle 19:00, vede protagonista Kazuki, un liceale innamorato perdutamente della più bella della classe, Mitsuki Sonoda. Il padre di Mitsuki è uno scienziato pazzo che crede di aver trovato un modo per entrare in una dimensione parallela. Indovinate chi sarà la cavia di quest'esperimento?
Il regista della serie, Katsuhito Akiyama (El-Hazard) descrive l'azione in questo modo: "Il centro dell'azione si sviluppa tra Kazumi e il padre di Sonoda. Penso che la follia dello scienziato faccia risultare il tutto interessante. A questo aggiungiamo combattimenti tra robot, e il risultato è una serie eccitante". Per completezza, le animazioni sono curate dagli stessi di Daiundokai.

Twinbee Paradise ©Konami/TDK KOA

To Heart ©AQUAPLUS/KSS

Il Festival Annuale dei Media Artistici

Si è svolto dal 26 febbraio al 2 marzo il II Festival Annuale dei Media Artistici patrocinato dal Ministero della Cultura. Il festival è diviso in quattro categorie: animazione, manga, arte digitale interattiva (i videogiochi, per esempio) e arte digitale non interattiva (le animazioni in CG, per esempio). I vincitori di ogni categoria sono stati: l'ultimo film di Doraemon e la serie TV Serial Experiments Lain, per l'animazione; Legend of Zelda-Ocarina of Time per N64; manga come Gon, Shino, Ron e Megumi no Daigo. Il Festival Annuale dei Media è stato istituito nel 1997 per promuovere la cultura giapponese dei manga, degli anime e dei nuovi formati, non solo ai giapponesi stessi, ma anche al mondo.

I Sailor dadi da 20

Dopo tanta tecnologia, è bello ogni tanto ritornare alla carta, alla penna e ai dadi da venti. Già, perché sto parlando di un nuovo gioco di ruolo uscito negli Stati Uniti per la Guardians of Order, il Tri-Stat, dedicato all'uso dei personaggi dei cartoni animati. La prima espansione è dedicata a Sailormoon. Questo libro risulta molto interessante anche per chi non sa niente di RPG dato che contiene dati e immagini relative ai personaggi delle prime due serie televisive.

Tremate, Lina sta per tornare

E' in preparazione una nuova serie televisiva di Slayers ispirata ai romanzi. Ci saranno due nuovi personaggi, Luke e Milena (uno spadaccino e una maga che incontrano insieme Lina e

Tetsuwan Atom ©Tezuka Production

Gourry/Guido). Dei vecchi dovrebbe esserci Xelloss/Zeross, mentre non è sicura la presenza di Zelgadiss e Amelia, che tra l'altro non compaiono più nei romanzi dopo l'ottavo.

Il Nuovo Hakkenden?

Mettiamo le mani avanti, benché si pronunci allo stesso modo, Shin Hakkenden non è la continuazione della bellissima saga degli otto cani guerrieri. Curiosità è che il titolo è scritto in maniera differente; infatti per Shin c'è il kanji "Kami" (Dio), e "Ken" (Spada) è usato per il secondo ideogramma. Il titolo suona quindi come Il racconto delle otto spade divine. La differenza viene anche evidenziata dal character dei personaggi, a cura di Atsuko Ishida, che è d'ispirazione heroic/fantasy. Trasmesso il sabato alle 8:00 su TV Tokyo.

Himiko Den ©*Himiko Anime Production Committee*

I Guardia Di Porta

Spinta dal successo di Shonen Ace, la Kadokawa ha deciso di lanciare sul mercato un'altra testata: "Ace Next". Questa dovrebbe occuparsi di manga di fantascienza e fantasy. Il primo numero conteneva, tra gli altri, le storie di Gasaraki, a cui vi rimando più avanti, e GateKeepers di Keiji Goto (da cui è in preparazione una serie TV), character designer di Kido Senkan Nadesico. In questo manga Jun Ukiya, una liceale dell'istituto Tatekami, è attaccata dalla sua bellissima compagna di classe Ruriko Ikusawa. Si scopre che Jun è un Gatekeeper, con l'abilità di invocare enormi masse di energia dagli altri universi usando in maniera adeguata un portale. Anche Ruriko ha la stessa abilità, e sta tentando di aumentare i suoi poteri combattendo con Jun. Comunque è stata creata una forza di difesa dagli invasori dove Jun, Ruriko e altre sei belle ragazze sono state ingaggiate. Ci credereste? Una base è nella scuola, e appena arrivano gli alieni, il divertimento si scatena.

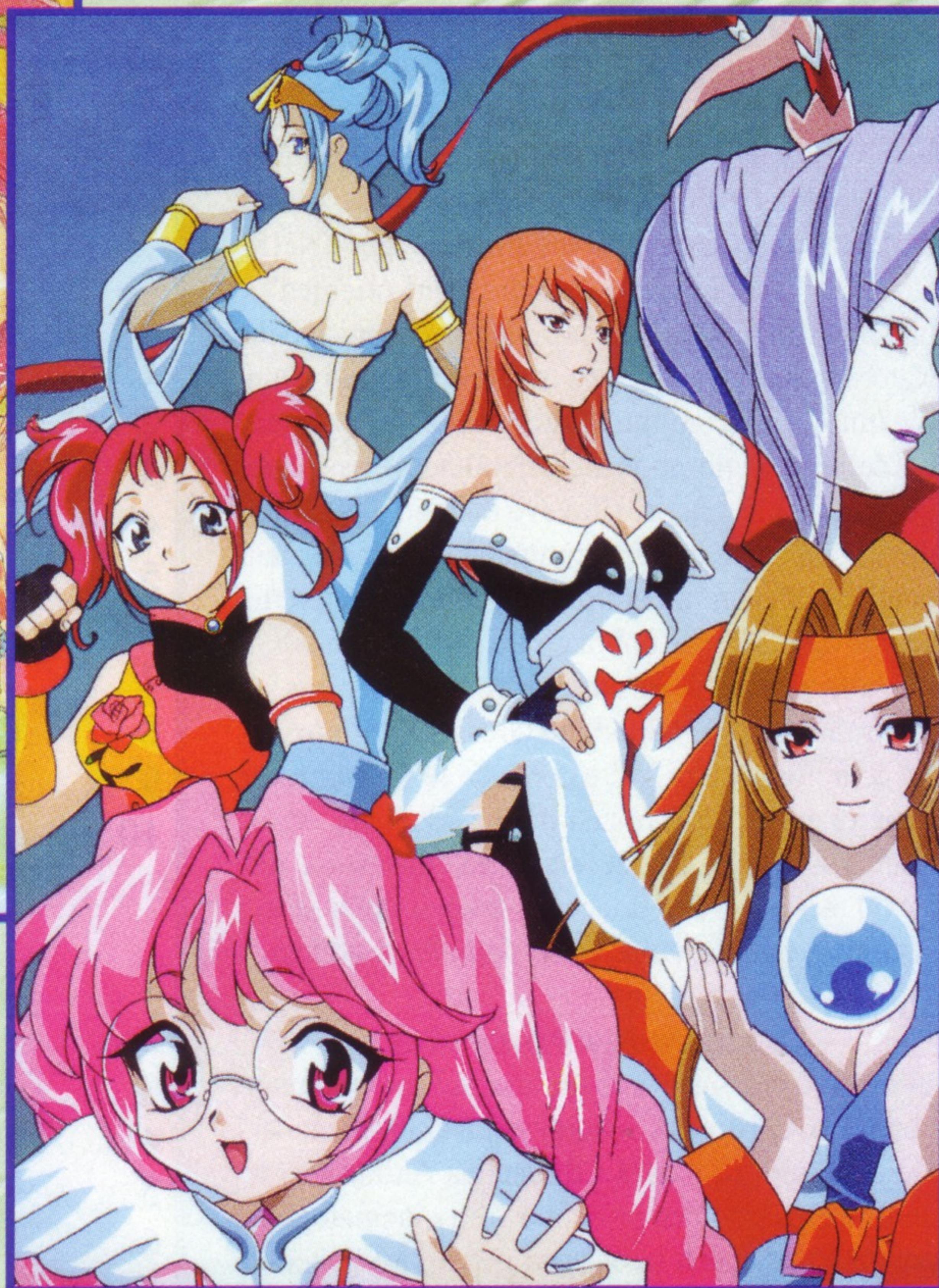
Nuku-nuku in carta e colla

Anche se le storie de "L'invincibile ragazza gatto Nuku Nuku" sono poche, sono state finalmente raggiunte sufficienti storie per la pubblicazione di un volumetto. Inizialmente la serie era nata come manga in Action Comics, per poi divenire famosa con la serie di OAV. Successivamente l'autore Yuzo Takada ha deciso di pubblicare Shin Banno Bunka Nekomusume su Shonen Ace.

Tutto Samurai in 400 pagine

In Giappone esistono molte riviste di manga settoriali, cioè con manga dedicati a un solo genere. Ce ne sono così dedicate al mah jong, all'armamentario militare, alla pesca, al golf... Ora è uscito un manga magazine per i novelli Duncan McCloud, "New Blade Comic Ken-Ou", un supplemento di "Comic Bazooka", specializzato in manga con molti duelli a fil di spada. Naturalmente molti dei manga parlano di samurai o di variazioni sul tema.

La Luna crescente

Rei Omishi è il grande autore di manga famosi come Bakuretsu Hunter e Maze, realizzati assieme alla penna di Satoru Akahori. Ma ora che Akahori si sta dedicando ad ABC, cosa farà? Semplice, realizza uno shojo! Il titolo è Crescent Moon, che viene pubblicizzato come un fantasy accorato.

In breve

* Il Saiyuki, la leggenda cinese su cui si sono basati anime come Starzinger e Dragonball, vede un'altra trasposizione in animazione. Questa serie di 2 OAV avrà come caratteristica quella di essere in stile shojo.
* E' previsto un film interamente in computer graphic per Voltron.
* E' iniziato su Shonen Ace di febbraio il manga di Angelic Layer delle Clamp.
* E' uscito un nuovo artbook di Utatane dal costo di 2800 Yen intitolato Seraphic Feather Illustrations.
* Visto il grande successo della serie TV, ecco arrivare il manga di Cowboy BeBop! A disegnarlo è Yutaka Nanten, famosa per Higaeri Quest.
* Dopo anni di serializzazione si è concluso Wahaman.

Giovanni "Vacillator" Santucci

To Heart ©*AQUAPLUS/KSS*

Majutsushi Orphen

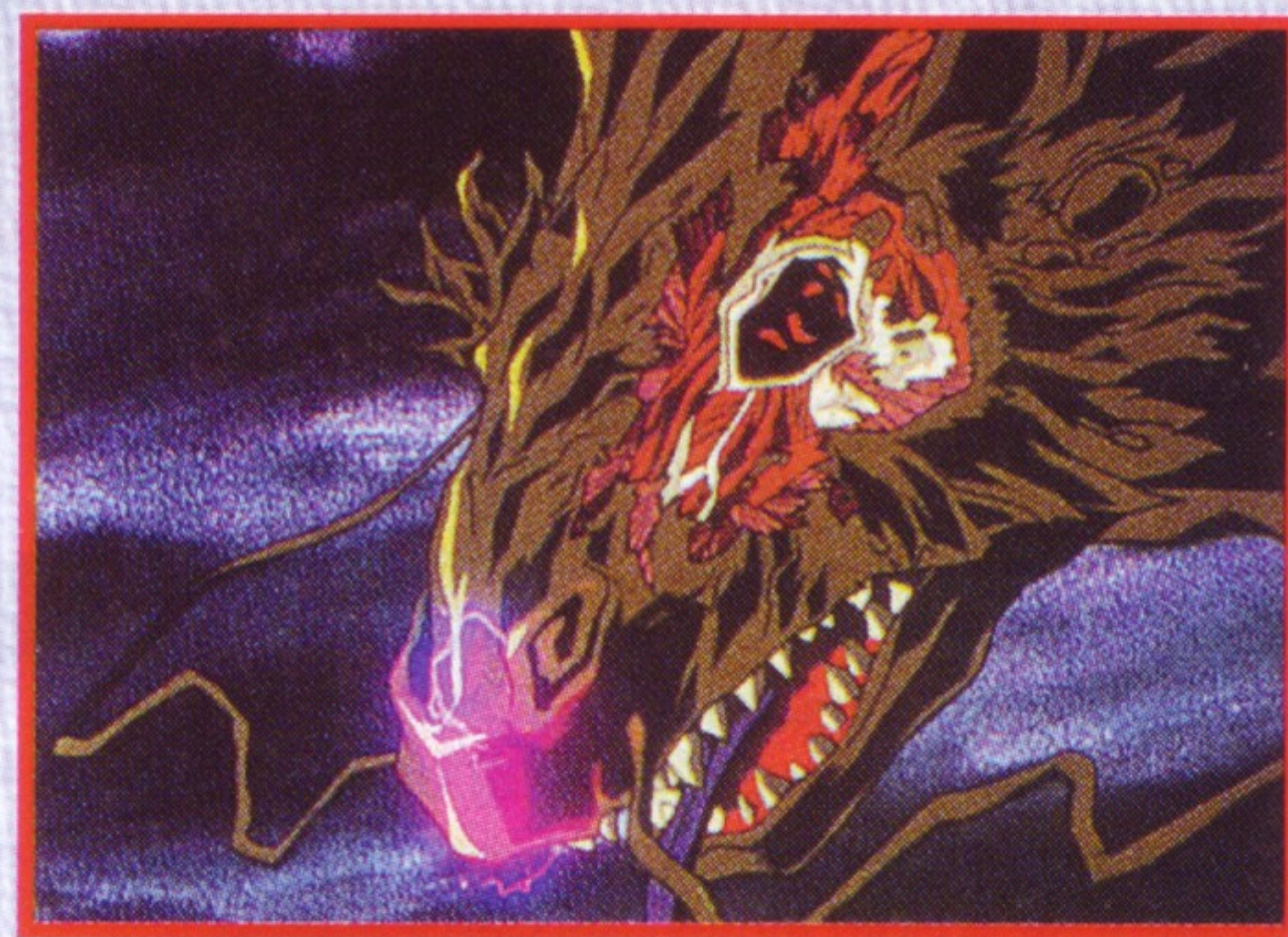
Vogliamo svelarvi un segreto: il protagonista di Orphen si chiama Orphen! Avete ragione, è terribile, so di avervi causato un trauma ma era necessario, credetemi, per prepararvi adeguatamente alle sconvolgenti verità che seguiranno e che vi terranno compagnia per un'intera paginetta!

Basata su undici racconti originali e sull'omonimo manga della Kadokawa, trasmessa tutti i sabato pomeriggio a partire dal lontano autunno del '98, questa serie TV ha preso il posto di Slayers e benché entrambe appartengano allo stesso genere narrativo - il Fantasy - sono sufficienti pochi episodi per constatare che non hanno altri punti in comune. Chi si aspettava uno "Slayers II", quindi, è meglio che lasci perdere.

Orphen è un mago legalmente riconosciuto e ha ricevuto un duro addestramento da una rigorosissima scuola d'elite di cui però, considerato il modo in cui va in giro, ricorda evidentemente molto poco. A mo' di attestato gli è stato rilasciato un simpatico ciondolo che porta sempre con sé e che è diventato uno dei tantissimi gadget nati intorno a questa serie.

Siamo in un classico paesino e il lavoro del nostro eroe consiste nel far da tutore a un giovincello, ma i suoi interessi risiedono soprattutto nella potente spada che vede custodita sul caminetto. Purtroppo, involontariamente, dà anche qualche sbirciatina di troppo a Cleo, la padrona di casa. Prima che possa spiegarsi e risolvere pacificamente la vertenza, il birichino e temutissimo dragone Bloody August appare dal nulla e il mago invece di darsela a gambe lo chiama Azari e promette di salvarlo. A rovinare la festicciola ci pensano i vecchi "camerati" di Orphen che gli impediscono di sigillare il drago e insistono nel volerlo accoppare.

Il mago invece lo lascia andare e s'impone solennemente l'obiettivo di riportare il mostro al suo stato originario. E quale mai sarà questo stato? E perchè gli amiconi di Orphen vogliono fargli la bua?

Ovviamente questo è solo l'inizio della serie, e man mano che si dipana la trama si potrà assistere a molte altre novità e sviluppi tutt'altro che scontati.

Majutsushi Orphen (Sorcerous Stabber Orphen) è un anime caratterizzato da un ottimo character (penalizzato purtroppo da disegni dalla qualità altalenante) e da una luminosa fotografia. Il protagonista è una sagoma: nonostante sia un potente mago non è il più forte e non è nemmeno il classico campione di boria a cui siamo abituati dai tempi di Bastard!!

Il singolo "Ai Just On My Love" dei SharanQ fa a pugni col Fantasy e accompagna le migliori animazioni della serie, ovvero quelle della sigla d'apertura.

Emanuele "Zelig" Carbone

Living in Japan

Maison Ikkoku ©Rumiko Takahashi/Shogakukan-Kitty Film

Benvenuti al secondo appuntamento con la cultura giapponese. Stavolta parleremo degli usi e dei costumi orientali che riguardano l'"amore". Innanzitutto alcuni di voi già sapranno che in giapponese amore si dice "ai". Se vi capiterà di trovarvi in Giappone spesso gli abitanti del luogo vi saluteranno dicendovi: "Amore, amore, amore" dopo avervi rivolto la domanda di rito: "no Alpitour?". A parte queste perle di saggezza, innanzitutto dovete sapere che quello giapponese è un popolo molto riservato e pudico e che per questo motivo ha ridotto drasticamente i rapporti fisici. Infatti, normalmente non si abbracciano, non si danno strette di mano, pacche sulle spalle, bastonate sulle gengive, ecc. ecc., e in pubblico i fidanzati sono solitamente molto discreti, così niente baci, carezze, succhiotti o smancerie varie. Una caratteristica abbastanza particolare è che i Giapponesi non si chiamano quasi mai solo per nome. Essi lo considerano una mancanza di rispetto, una specie di volgarità. Così usano delle particelle onorifiche che alcuni già conosceranno: "chan" - "kun" - "san" - "shi". Ebbene, chiamano così praticamente tutti: il collega di lavoro, l'amico intimo, lo zio, pure il cane e il gatto. Gli unici casi in cui questa regola non viene rispettata sono nei rapporti di stretta parentela e tra fidanzati. E da qui il fatto di chiamarsi solo per nome è diventato sinonimo di stare insieme. Ma come ci si fidanza in Giappone? Beh, vista la riservatezza che contraddistingue la gente di questo paese, risulta molto difficile "cuccare" nelle classiche discoteche (che peraltro sono carissime) e nei vari pub. Nella maggioranza dei casi, ci si fidanza a scuola o nei luoghi di lavoro, ma anche e soprattutto nei tanti circoli, posti ove si incontrano persone che hanno uno stesso interesse. Altra curiosità amorosa: in Giappone fino a poco tempo fa il giorno di San Valentino non esisteva.

Dal 13 Febbraio si passava direttamente al 15. No, scusate, non esisteva la festività di San Valentino. E' stata introdotta da poco, e i nostri amici con gli occhi a mandorla l'hanno leggermente reinterpretata proclamando San Valentino il giorno in cui le ragazze possono dichiarare il loro amore ai ragazzi che amano segretamente. E lo fanno inviando loro del cioccolato. Dal canto loro i ragazzi possono rispondere un mese dopo, il 14 marzo, (ce n'hanno di tempo per pensare!) regalando delle caramelle alle ragazze. Ultima stranezza in campo sentimentale: il matrimonio. Certamente saprete che nel paese del sol levante convivono tranquillamente il buddismo, lo shintoismo (religione politeista tradizionale) e il cristianesimo. E spesso le coppie decidono di sposarsi sia in modo cristiano, occidentale, che usando il rito shintoista, tradizionale. Questa cosa potrebbe scandalizzare qualcuno, però per i Giapponesi è normalissima poiché essi danno poca importanza alla religione in sé e per sé, (ma ciò non significa che siano atei), mentre amano molto i rituali. Per questo genere di matrimonio ci sono i "Kekkun Shiki Jo" (letteralmente "luogo delle cerimonie matrimoniali"), cioè apposite agenzie che si occupano praticamente di tutto: trovano il prete e il monaco per le funzioni religiose, danno i vestiti agli sposi, si adoperano per il pranzo, fanno piccoli regali agli invitati (tutto ciò ovviamente dietro lauto compenso). In alternativa si può andare in qualche tempio o, al limite, si può stare comodamente in un albergo e affittare tutto l'occorrente. Saggezza orientale! Per stavolta è tutto, se qualcuno avesse l'idea di avere una dolce metà con gli occhi a mandorla, adesso sa cosa l'aspetta. Sayonara a tutti.

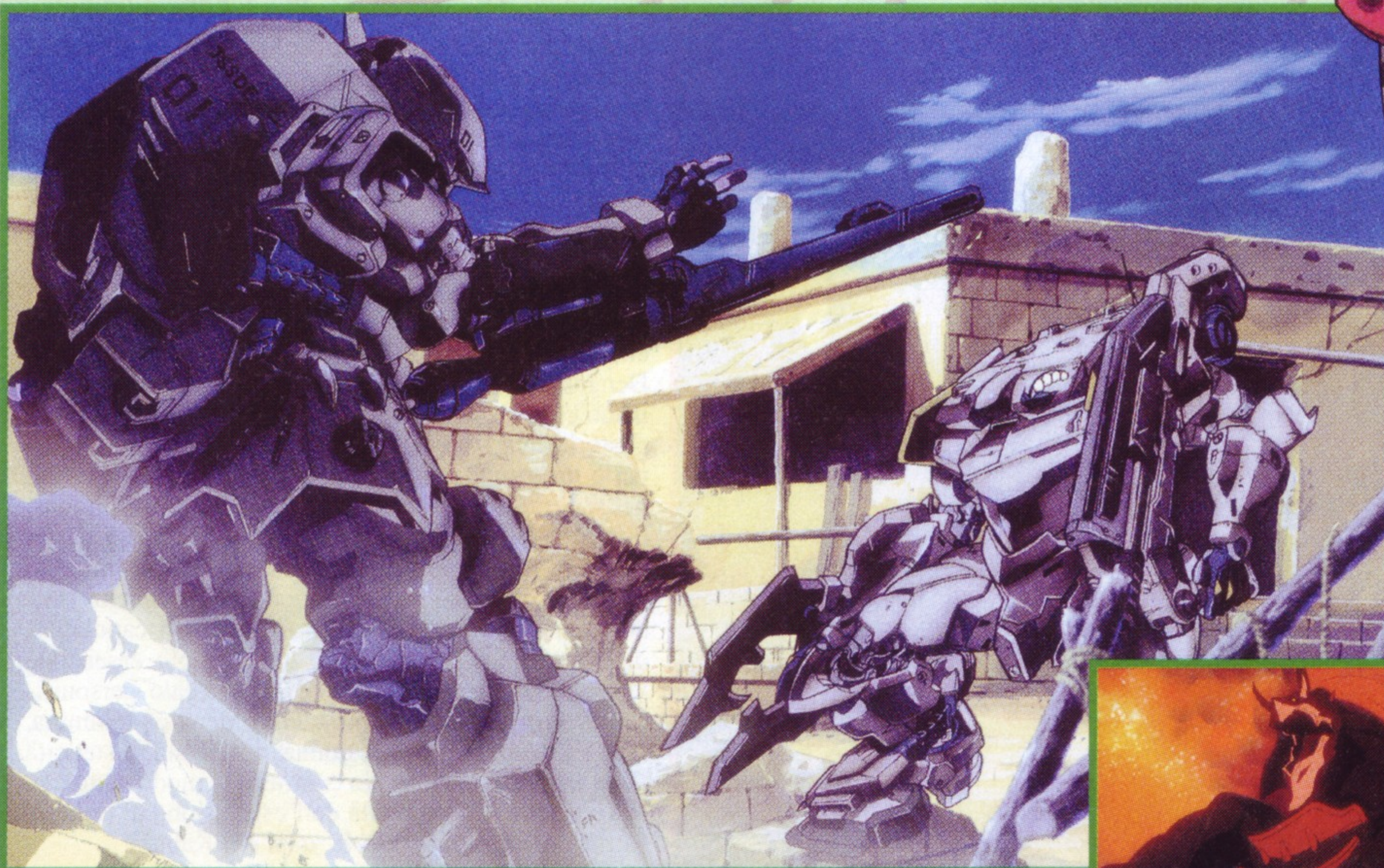
Nami Kuribayashi
Emanuele Speca

P.S.- Se volete saperne di più su qualche argomento in particolare, scrivete, scrivete, scrivete!

©Sunrise

Gasaraki

Il corpo speciale giapponese di Autodifesa sta testando la nuova arma androide TA, sviluppata dalla famiglia Gowa. Il protagonista, Yushiro Gowa, ha una meravigliosa attitudine a pilotare quest'arma e ha il potere di convocare Gasaraki grazie a una danza rituale (un balletto in maschera in stile teatro No, ovvero uno spettacolino talmente palloso che il Kabuki al confronto sembra un film di Bruce Willis). L'ultimo esperimento per convocare Gasaraki, fatto 8 anni fa, è fallito a causa dell'intervento di un'enigmatica ragazza, Miharu, una tipetta molto graziosa nonostante una frangetta tagliata col mietitrebbia. Nello stesso momento, in un piccolo paese del Medio Oriente, il Begirustan, c'è stata una misteriosa esplosione. Questo fatto è stato il pretesto che le forze multinazionali hanno usato per iniziare una guerra. Le forze multinazionali hanno dovuto combattere duramente contro il Begirustan, che aveva una potenza militare schiacciante per l'impiego dell'arma androide Metal Fake, sviluppata dalla misteriosa associazione Shinboru (forse dall'inglese Symbol). Il Giappone decide così di inviare i TA. Anche Yushiro parte per il Beghirustan come membro della compagnia sperimentale.

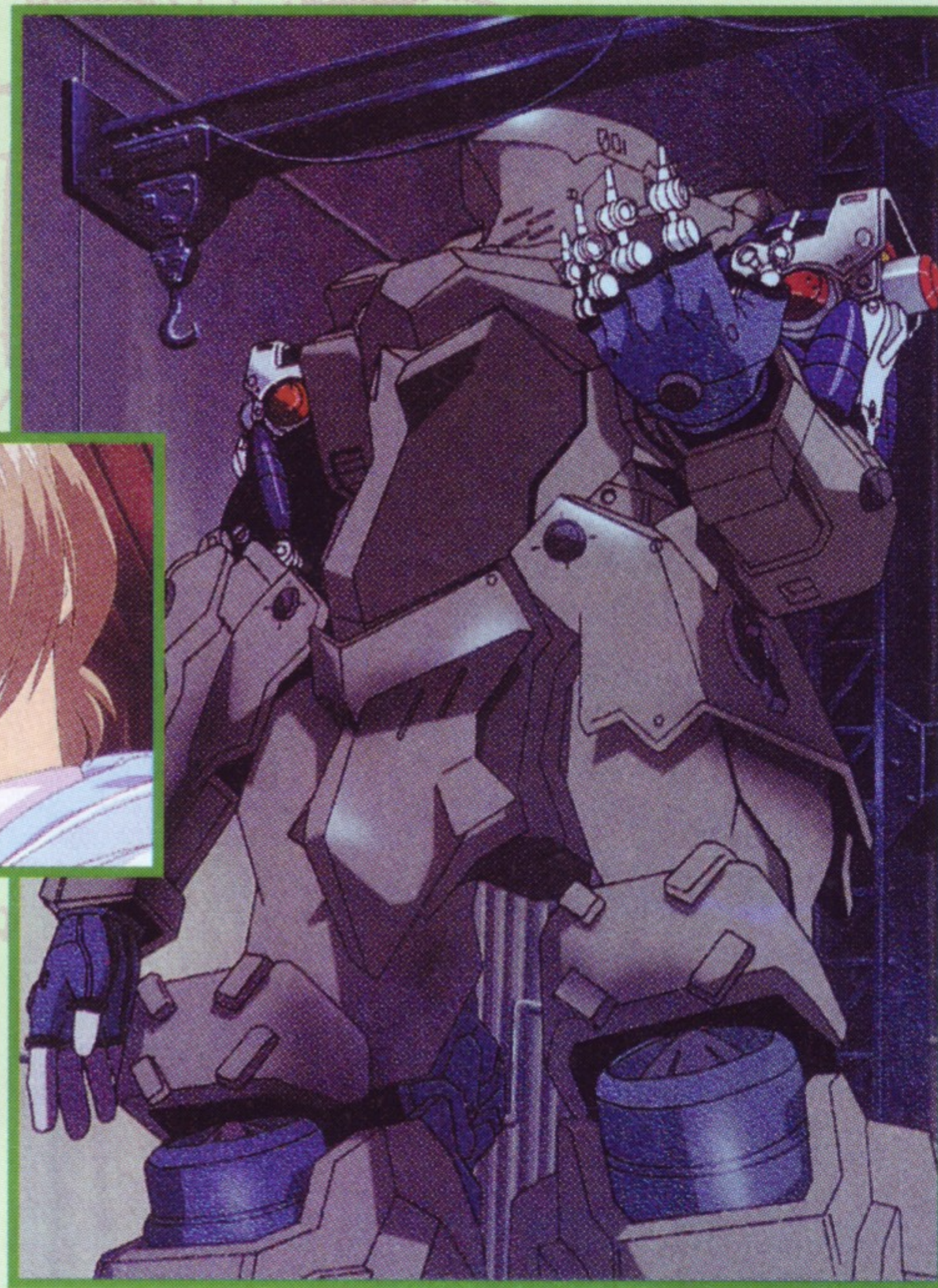
L' esplosione enigmatica del Begirustan è un esperimento volto alla comparsa di Gasaraki, compiuto a "Shinden No Oka" (letteralmente significa "collina del santuario"). La compagnia sperimentale dei TA si scontra con la truppa di Metal Fake e uno di questi, contrassegnato da un disegno a forma di mughetto, si distingue per l'insuperabile potenza. Dentro c'è Miharu. Dopo questo esperimento la Shinboru riesce a eliminare il Leader del Begirustan, ritenuto ormai inutile per i propri scopi, organizzando un colpo di stato grazie alle forze d'opposizione. Il nuovo regime firma un armistizio e la guerra giunge al termine. In America lo sviluppo dei TA è piuttosto lento, così gli Americani cercano di raccogliere informazioni mandando una delegazione d'ispezione. In una chiesa scavata nella roccia di Kaha, Yushiro e Miharu si "ritrovano". In effetti per i due dovrebbe essere il primo incontro, invece si conoscono già. Questo cosa significa?(che stai fuori come un balcone NdT)
Yushiro, separatosi da Miharu, ritorna in Giappone. La Dieta (l'equivalente giapponese del parlamento italiano), traballa a causa delle valutazioni sull'invio dei TA. La compagnia sperimentale è stata messa agli arresti per evitare la fuga di informazioni. Solo Yushiro è stato mandato al Gowasoken (significa letteralmente "Istituto di ricerca globale dei Gowa") per raccogliere dati.
Il figlio maggiore della famiglia Gowa, Kazukiyo, è stato presentato dal tenente colonnello del corpo speciale giapponese di Autodifesa Hirokawa allo studioso di filosofia e filologia Giapponese Nishida.
Quest'ultimo sta complottando un colpo di stato basato sul senso dell'estetica giapponese. La macchina di Miharu assale l'istituto di ricerca dei Gowa per recuperare dei muscoli artificiali sottratti dal Giappone ai Metal Fake del Beghirustan. In quell'occasione scopre che Yushiro Gowa è morto 8 anni prima. Quando Miharu gli racconta che lui dovrebbe essere morto Yushiro ha un forte shock. Per saperne di più il ragazzo decide di recarsi nel Kura dei Gowa. Lì trova il cadavere del vero Yushiro Gowa e dei Kugai.
I Metal Fake controllano la Kura e l'Ishibutai della famiglia Gowa. La macchina di Miharu invade la Kura e i Kugai reagiscono all'invasione iniziando a rigenerarsi. Yushiro (che si trova dentro la Kura) viene incorporato da un Kugai e distrugge la macchina di Miharu. Fortunatamente la ragazza riesce a salvarsi. Sotto la guida di Sorachi, Yushiro e Miharu vanno a Kyoto. Nello stesso periodo ad Hokkaido stanno facendo un esperimento sui TA usando Injection (vedi spiegazione). I piloti che eseguono i test falliscono l'uno dopo l'altro ed un TA guidato dal maggiore Taniguchi perde il controllo. Nel frattempo Yushiro e Miharu erano stati catturati. Yushiro, costretto a gui-

Gasaraki

Serie TV
26 episodi da 25 minuti
***Anno di prod.:** 1998*
***Creato da:** Hajime Yadate e Ryosuke Takahashi (serializzato su Ace Dash - Kadokawa)*
***Regia:** Ryosuke Takahashi*
***Character Design/Visual Director:** Shuko Murase (Vampire Hunter, Gundam Wing, Street Fighter II The Movie)*
***Mecha Design:** Yutaka Izubuchi*
***Produzione:** Sunrise*

dare un TA, riesce a recuperare la macchina di Taniguchi e mentre guarda l'ultimo attimo di vita del maggiore ricorda l'antica guerra dei Kugai.

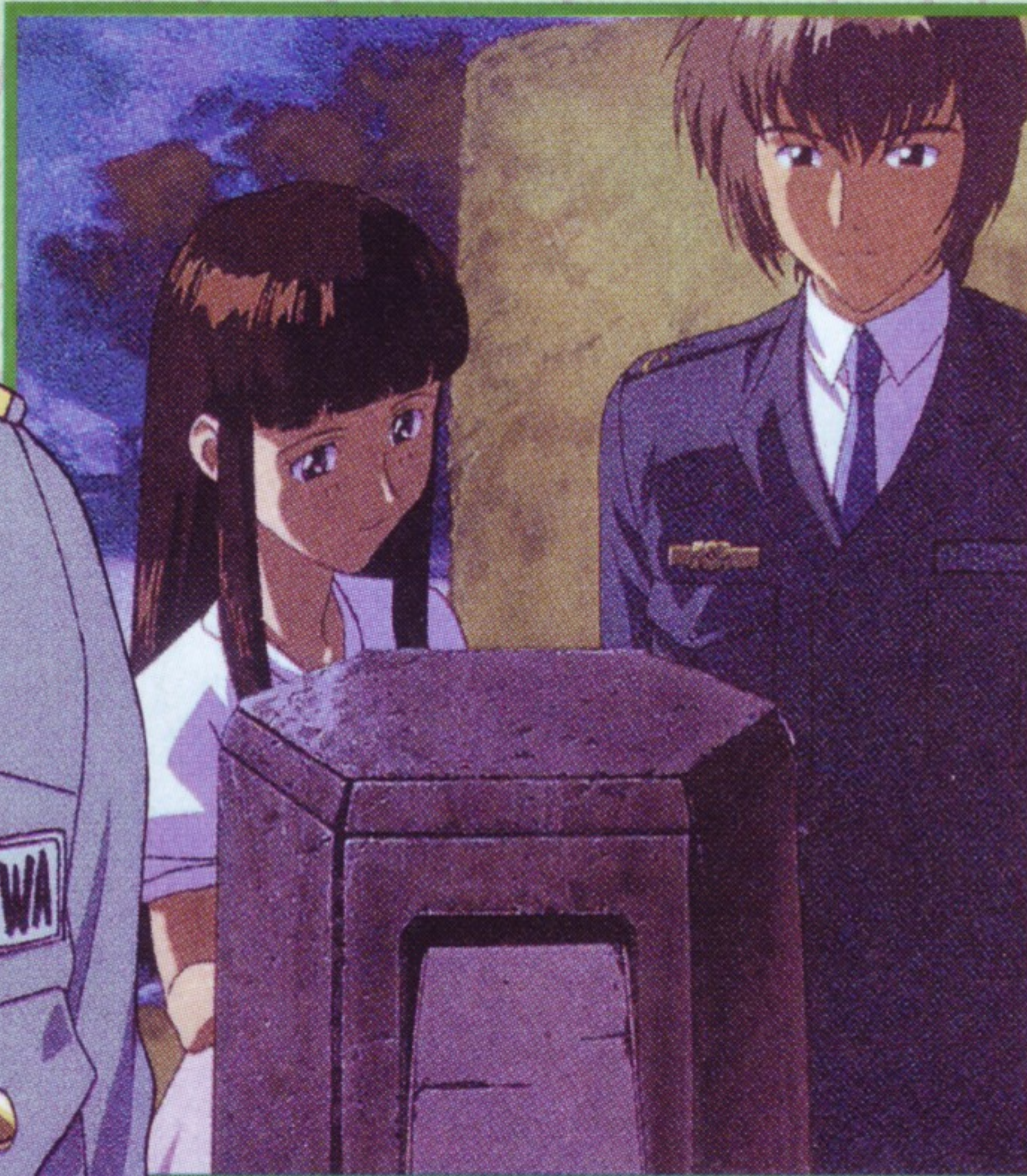
I Kugai continuano a rigenerarsi. Miharu viene analizzata nell'istituto di ricerca e, come previsto, si rivela una Kai. Diventano chiare le differenze ideologiche di Kazukiyo e Daizaburo. Quest'ultimo approva l'invio dei TA per cercare un'altra via verso Gasaraki. Invece Kazukiyo mira a distruggere la Shinboru, poichè conosce anch'essa il mistero di Gasaraki. Il capofamiglia dei Gowa diventa così Kazukiyo, grazie all'appoggio di Kiyotsugu (il secondo figlio) e di Kiyoharu (il terzo figlio). Daizaburo invia a "Shikimi" Yushiro e Miharu. Là li attende Gichiro, il Misasaki Mori (vedi spiegazione). Appena i due toccano la statua di Buddha vengono scaraventati con la coscienza all'epoca Heian (Heian significa "pace", periodo di circa mille anni fa). Anche lì le loro capacità di Kai erano usate come strumento di guerra.

Epoca Heian (circa il 990 d.C.)

Minamoto No Raiko, che ha ricevuto l'ordine dall'imperatore di annientare il clan dei Watanabe, tenta di far arrivare Tsuna e i Kugai a Toribeno, dove c'è il luogo per convocare Gasaraki. Durante la nascita di Gasaraki, a Yushiro (vita precedente di Yushiro protagonista) balenano alla mente ricordi di numerose tragedie (una di queste è la guerra di Hakusukinoe nel 633, quando 400 navi finirono bruciate), e per questo interrompe il rituale. Tsuna allora si inferocisce e sta per ucciderlo scagliandogli una freccia, quando il Kugai di Miharu lo trapassa con la spada. Per aver ucciso il fratello (in questo periodo Miharu è la sorella minore di Tsuna) Miharu resta traumatizzata. Quando torna nel presente la sua coscienza rimane in stato di shock.

Yushiro si nasconde a "Ajan Jiomyakuryu" (sarebbe la Chinatown del futuro) con Miharu. Lì conosce Wan, membro del consiglio popolare della città. Nel frattempo il progetto del colpo di stato di Kazukiyo e gli altri procede regolarmente. Come previsto da Nishida, il prezzo dei cereali si alza, causando l'insurrezione ovunque (tutta questa situazione accadde realmente anche nel periodo Heian). I TA del corpo speciale giapponese di Autodifesa intervengono per l'ordine pubblico. Come andrà a finire?

Testi: Nami Kuribayashi, Emanuele Speca
Musiche: Emanuele "Zelig" Carbone

Il teatro No

Nonostante questo turpe articolista abbia l'abitudine di essere irrispettoso verso i più anziani - si narra che in passato, a bordo della sua Suzuki 1100, soleva chiedere l'ora a una vittima casuale dai capelli bianchi, e quando questi stava per rispondere gli impennava davanti e, fuggendo via esclamava: "e chi se ne frega, vecchiaccio!" - la parte della sua personalità più colta (quella che si guarda allo specchio e nota con tristezza l'apparire dei primi capelli bianchi) stavolta si ribella e vi informa che il teatro No deriva dalle antiche danze e canti di corte del XIII secolo chiamati Dengaku e Sangasku, di origine Buddista. Raggiunse il suo culmine durante il periodo Edo, quando fu composta la maggior parte dei drammi, diventando così parte integrante della vita intellettuale e della cultura dei samurai. Protagonista del teatro No è lo Shite che interpreta più parti, la trama viene sviluppata da un coro di otto attori e le azioni sono ridotte al minimo in quanto le principali idee vengono rappresentate simbolicamente. I costumi costituiscono veri capolavori di sartoria, tanto sono complicati. Ruolo essenziale viene dato alle maschere in legno laccato personificanti soggetti determinanti, quali il demone femmina, il nobiluomo, la giovane donna, ecc. Tutta la staticità della rappresentazione No contrasta in modo netto con la vivacità e la dinamicità dell'espressione di un'altra forma di teatro tradizionale, qual è il Kabuki.

Per capirci qualcosa...

Gasaraki: enigmatica presenza che la dinastia Gowa sta cercando di convocare da anni. Per convocare Gasaraki occorre ballare il "Ballo di Gasara" nello stile "Amariryu Nogaku", proprio della famiglia Gowa sin dai tempi antichi.
Yushiro Gowa: protagonista dell'anime, ha vissuto una vita precedente di cui ha dei ricordi e nella quale si chiamava ugualmente Yushiro (in Giapponese Yushiro protagonista è scritto in Katakana, Yushiro dell'epoca Heian è scritto in Kanji ed è senza cognome). Ma il vero Yushiro Gowa, quarto figlio della famiglia Gowa, (scritto in Kanji) è morto a soli 9 anni e la sua memoria è stata impiantata nel cervello del protagonista.
Miharu: eroina dell'anime, quando è scritta in Kanji è la Miharu dell'epoca Heian, quando è scritta in Katakana è la protagonista ed è la reincarnazione dell'altra Miharu.
TA (Tactical Arm): bioarmatura di forma androide. I muscoli artificiali dei TA sono stati creati usando una coltura di tessuto Kugai.
Metal Fake: nome generico di un'arma androide sviluppata dalla Shimboru. I principi fondamentali del suo sviluppo sono simili a quelli del TA.
Kugai: armatura nella quale la dinastia "Kai" ha imprigionato parte della forza di Gasaraki. Ha forma umana e il viso di un "Oni". E' chiamata anche "il braccio degli Oni".
Ishibutai: nome derivato da ishi (pietra) e butai (palcoscenico). Praticamente è un palcoscenico per eseguire il ballo che convòca Gasaraki. Stessa cosa di Shinden No Oka.
Injection: farmaco estratto dai muscoli artificiali del TA. Iniettato nel corpo di chi guida stabilisce un contatto tra il pilota e la macchina. Ancora in fase di sperimentazione.
Shinghi: in quest'anime vuole intendere un tipo di combattimento alternativo alla guerra vera e propria, in cui le fazioni avverse presentano un campione. I campioni si affrontano usando i Kugai.
Kai: i campioni che fanno Shingi. Essi devono conoscere la tecnica per convocare Gasaraki.
Misagi Mori: guardiano delle tombe della stirpe dell'imperatore.
Toribeno: è un luogo che funge sia da forno crematorio sia da posto di convocazione di Gasaraki.
Minamoto No Raiko (? - 1021): è un personaggio esistito realmente, infatti era un valoroso generale, sul quale ci sono molte leggende.
Watanabe no Tsuna (? - 1025): altro personaggio reale, era uno dei 4 collaboratori di Minamoto. Su di lui c'è una famosissima leggenda, che racconta di come per ordine di Raiko staccò il braccio di un Oni. Questa storia è stata scritta anche all'inizio del manga Gasaraki.

Gals Collection

In Gasaraki i personaggi che svolgono un ruolo importante sono quasi tutti anziani. Le ragazze a questo punto sono da considerarsi delle oasi nel deserto e sono tutte un po' particolari (ci avremmo scommesso... NdR).
Inoltre sono tutte sostenitrici di Yushiro.

Tenente Murai
Sunao Murai, 23 anni, gruppo sanguigno B. E' un membro della compagnia TA, soprannominata Murachu. E' una ragazza normalissima (incredibile!) e per questo motivo è molto popolare, al pari di Ataka.

Capitano Kaburagi
Kahoru Kaburagi, 24 anni, gruppo sanguigno AB. E' un membro della compagnia TA. E' una donna sportiva e che incute timore, ma per Yushiro è pronta a fare qualunque cosa.

Capitano Ataka
Rin Ataka, 24 anni, gruppo sanguigno 0. E' un membro della compagnia TA. E' molto popolare ed è il personaggio più divertente di Gasaraki. Ha vinto il premio per le stranezze in questa serie.

Misuzu Gowa
14 anni, gruppo sanguigno B. Una bella ed ingenua ragazza, si comporta come se provenisse da una ricca famiglia ed ha un modo di parlare molto elegante. Hobby: girare il Tenkirin pensando al fratello Yushiro (il Tenkirin è uno strumento per indovinare il tempo girando una ruota di pietra che sta nel giardino della famiglia Gowa. Siamo quasi certi che questo strumento non esista nella realtà).

Miharu
15 anni, gruppo sanguigno 0. Entra in scena completamente nuda. Al contrario degli altri personaggi, ha un ricco guardaroba. Una ragazza straordinaria, capace di sguainare la spada al primo incontro (rimarrà zitella, supponiamo NdR).

I personaggi

Yushiro Gowa - E' il protagonista. E' stato chiamato "Kai" ed ha il potere di convocare Gasaraki. E' stato educato per servire la famiglia Gowa in qualità di quarto figlio, ma in realtà è un'altra persona alla quale è stata trapiantata la memoria del vero Yushiro che è morto 8 anni prima. Fugge dai Gowa per ritrovare se stesso.
Miharu - E' l'eroina della serie e viene presentata come il pilota di Ishutaru (nome di un Metal Fake). Come Yushiro ha il potere di convocare Gasaraki. Durante l'infanzia la Shinboru le ha salvato la vita e da allora ne fa parte. Comunica a Yushiro la pericolosità di Gasaraki e cerca di ostacolarne la convocazione.
Misuzu Gowa - Nella famiglia Gowa ove quasi tutti hanno secondi fini, lei è una simpatica sorellina minore amata da tutti disinteressatamente. Si preoccupa sempre di Yushiro, e gli è attaccata più di una normale sorella. Riguardo alla storia è la sola tra i Gowa ad essere fuori della trama centrale. Dopo essersi rivelata una Kai la sua importanza nella storia aumenta.
Kazukiyo Gowa - Esclude il padre Daizaburo dal comando della famiglia diventando egli stesso il capofamiglia, collabora con Nishida nel progettare un colpo di stato. Per le sue ambizioni utilizza anche i propri genitori ed i fratelli. Sta tramando di sfruttare il potere di Gasaraki per controllare il Giappone in segreto prendendo come modello la famiglia Gowa di un tempo, quando erano chiamati "Gukutsu" (sta a indicare un antico popolo che usave il ballo come forma d'arte e di lavoro).
Daizaburo Gowa - Come capofamiglia di Gowa, manda avanti lo sviluppo dei TA per convocare Gasaraki. Ma si accorge della pericolosità di Gasaraki e propone la cessazione del progetto. Tuttavia viene tradito da Kazukiyo e da tutti i suoi altri figli. E' stato escluso anche dal ruolo di capofamiglia. Da allora si preoccupa di Misuzu come un vero padre (al contrario di prima).
Hiraku Nishida - Un altro protagonista. Confronta il Giappone corrotto a causa della pace e della ricchezza alla ruggine della lama di una spada e progetta un colpo di stato per far tornare il SAMURAI NIPPON (che indica una filosofia del periodo samurai) di un tempo rappresentato da una lama ben affilata. I suoi ideali e l'ambizione di Kazukiyo sono il perno dell'opera "Gasaraki".
La compagnia TA - E' un esercito sperimentale impiantato nel Corpo speciale giapponese per l'Autodifesa. C'è molta gente che non ha ben chiara la sua posizione in quest'opera, ma non è una cosa così difficile da capire. Basta pensare che i soldati sono "I compagni di Yushiro". L' unico problema è che ce ne sono talmente tanti che non si riesce a imparare il nome di ognuno.

L'angoscia è il pane quotidiano e anche le sane scene d'azione affogano nel limbo delle tre Regole di Evangelion: Mistero, Mistero, Mistero!
Se un "profano" si avvicinasse per la prima volta al mondo degli anime sciroppandosi un paio di episodi "buco" di Gasaraki, c'è da credere che passerebbe la sua vita a elogiare Verde Fazzuoli o Medicine a Confronto. Questo perché per affrontare una serie con tali caratteristiche è necessario avere un certo "bagaglio culturale" alle spalle. Gasaraki è una serie TV perfettamente allineata agli standard qualitativi di questi ultimi anni e pertanto non ha faticato per conquistare il cuore del pubblico giapponese.
Chi è un otaku in stadio avanzato sguazzerà felicemente nell'immensità criptica di quest'anime.

Il destino di Kakugo

"La bocca sollevò dal fiero pasto quel peccator, forbendola a' capelli del capo ch'elli avea di retro guasto" (La Divina Commedia, XIV Sec.)., "Qui sente Orlando che la morte gli è presso ché gli esce fuor dalle orecchie il cervello" (La Canzone di Orlando, XI Sec.) "Dammi una lametta che mi taglio le vene" (Dammi una lametta che mi taglio le vene, XX Sec.).
Da questi variegati esempi, ci si rende conto come il genere gore-splatter non sia un'invenzione de "gli idioti dell'orrore" (cfr. Franco Battiato, Bandiera Bianca) di questo tempo, né tanto meno dei giapponesi, ma ha addirittura radici nella storia dell'umanità (le scene di caccia rupestri delle grotte preistoriche). C'è da dire, ad onor del vero, che sia autori americani che giapponesi, nel campo dell'animazione hanno dato forti contributi al genere, almeno come immaginario visivo. Il cartone di cui vi parlerò in queste due pagine è appunto uno degli esponenti del gore. Per inciso il gore è quel genere che incute paura nello spettatore basandosi sul cattivo gusto, cioè impaurisce disgustando. In realtà l'opera in origine è molto più di un semplice horror ma difficilmente riuscirà a dimostrarlo. E' con questa frase criptica che vi saluto e vi dò appuntamento alla prossima puntata...
Prossima puntata: "Benvenuti nella recensione dell'OAV intitolato "Il Destino di Kakugo", edito nel nostro bel paese da Dynamic Italia! Saranno ospiti della lettura: Alfio, Luigi e il prozio Erberto! Presenta magistralmente Vacillator!" (oggi la follia è di casa NdMendo). Vacillator: buona sera a tutti, sono molto lieto di essere qui a parlare di uno dei miei anime (ed anche manga) preferiti. Iniziamo col dirvi che l'anime è datato 1996 e si chiama in originale "Kakugo no Susume". Siamo in un futuro prossimo venturo e la Terra, a causa di cataclismi, è ridotta a "desolati deserti". Se il termine testè citato vi rimanda all'introduzione delle puntate di Kenshiro, beh, non siete lontani. Se fossero film cinematografici, direi che per "Ken il Guerriero" e "Il Destino di Kakugo" sia stato usato lo stesso set (c'è anche la nave conficcata nel grattacielo? NdZelig). Se però la saga dell'uomo dalle sette stelle era incentrata fondamentalmente sulla ricerca (della vendetta, della donna amata, della verità) questa potremmo definirla, consentitemi l'iperbole, una "commedia scolastica" (con questa definizione rischi grosso! NdR). Infatti centro delle storie sono gli studenti di una classe (la 2-1) di una delle poche scuole operative rimaste, e in particolare di uno studente dal misterioso (ma non tanto) passato. Ma passiamo la parola ad Alfio!
Alfio: allora, lo studente in questione è il tostissimo Kakugo Hagakure, fascio di muscoli tesi e pronti ad esplodere; se avete sempre pensato che la gente occhialuta sia "mite", cambierete idea di certo. E' perennemente accompagnato da una pesante cartella nella quale è contenuta Zero, un'armatura molto particolare. Kakugo è infatti figlio di Oboro, un uomo che ha dedicato tutta la sua vita all'arte marziale di difesa Biozero, che vede come massima espressione la fusione tra un'armatura e un uomo; quella del nostro eroe è ottenuta dalle anime di migliaia di persone morte durante la guerra. Oboro però aveva anche un altro figlio, Harara, seguace anch'egli della disciplina, che rinnegando gli insegnamenti ha deciso di usare le arti marziali per perseguire i suoi scopi malvagi, in particolare far popolare la Terra dai demoni estinguendo il genere umano. Assieme a questi, protagonisti delle vicende sono i compagni di scuola di Kakugo, tra cui spicca in particolare Tsumiko Horie, ragazza dalla bellezza non eccezionale ma dotata di un forte caratterino e capace, con le sue canzoni, di infondere speranza nei cuori dei sopravvissuti.

In My Humble Opinion

Sapreste dirmi che differenza passa tra un brano rock e uno heavy-metal? "Il Destino di Kakugo" è come un brano heavy-metal. A differenza di Dragonball (il brano rock), dove la violenza neanche scherza, qui c'è un'aria di malvagità superiore. A differenza di altri che si basano sul sangue, questo è fondato sulle viscere, e se avete ormai fatto il callo agli ettolitri di sangue che vengono versati nei vari cartoni, cosa potete dire a riguardo delle viscere? E dire che l'anime è più "tranquillo" rispetto al fumetto! Questa sua particolarità però corre il rischio di fargli fare la stessa fine di un "genio altamente incompreso" dell'animazione: Giant Robot. Tutti si sono fermati alle prime difficoltà senza addentrarsi in un meraviglioso mondo del fantastico. Che dire, anche se questa serie di due OAV non copre tutta la bellissima saga cartacea, resta comunque da vedere per i momenti di piacere che reca (e magari se vi comprate anche Giant... NdZelig).

Vacillator: ok, ora signore e signori ecco a voi Luigi, che ci parlerà di ciò che accade in questa videocassetta.
Luigi: beh, cosa posso dire, in realtà il primo OAV è diviso in due episodi. Il primo, oltre ad essere d'introduzione dei personaggi, vede protagonista il demone Hamuko, un'enorme, grottesca e oscena grassona che ha un'idea alquanto distorta dell'amore: "Amare una persona significa diventare tutt'uno con essa, per cui me la mangio!". Nel secondo episodio il

Vittozzi

Se cercavate un prodotto d'animazione capace di sintetizzare la crudezza di scene e la catastroficità dei paesaggi di capolavori come Berserk e Ken il Guerriero, unitamente all'ottusità dei dialoghi delle serie robotiche (per carità, parlavo in senso positivo!), allora Kakugo è una scelta insindacabile per tutti voi. Assolutamente visionaria la regia, che riesce a mettere a dura prova anche i palati degli spettatori più duri. Alla fine della visione ci vorrebbe un ottimo amaro, come dopo aver mangiato un piatto di calcestruzzo condito con piombo fuso!

Edizione Italiana

Produttore Esecutivo:	*Francesco Di Sanzo*
Direzione Artistica:	*Michele Gelli*
Adattamento Dialoghi:	*Michele Gelli (con la collaborazione di Gualtiero Cannarsi e Vincenzo Martella)*
Doppiaggio eseguito da:	*Sefit - C.D.C.*
Direzione del Doppiaggio:	*Isabella Pasanisi*

Voci

Kakugo Hagakure:	*Sandro Acerbo*
Harara Hagakure:	*Tiziana Avarista*
Tsumiko Horie:	*Federica De Bortoli*
Oboro Hagakure:	*Giancarlo Nicotra*
Hamuko:	*Isabella Pasanisi*
Dokumakuro:	*Riccardo Rossi*
Haoka:	*Vittorio De Angelis*
Ponta:	*Corrado Conforti*
Pionsuke:	*Davide Chevalier*
Zenigata:	*Sandro Sardone*
Kagenari:	*Claudio Fattoretto*
Rai:	*Francesco Pannofino*
Kazu Shinada:	*Alessandro Tiberi*
Hiroko Shinada:	*Silvia Tognoloni*

La pagella

Animazioni	8
Disegni	7
Musiche	8
Trama	7
Regia	8
Doppiaggio	8

cattivo di turno è Dokumakuro, un easy-rider dalla testa enorme, convinto di cantare stupendamente e dotato di un microfono che sembra un preservativo collocato sul suo sito naturale.
Vacillator: basta così! Diamo la parola a Erberto!
Erberto: presi singolarmente i vari aspetti, "Il destino di Kakugo" è tutta aria fritta, niente di assolutamente originale: l'ambientazione apocalittica, il fratello traditore che uccide il padre/maestro (Raoul vi ricorda niente?), l'eroe che combatte indossando un'armatura (Re Artù? NdTotoro), le storielle scolastico-sentimentali sono argomenti triti e ritriti, Ma a differenza di altri casi, qui sono fusi in un totale che è superiore alla somma delle singole voci. La chiave di tutto è l'effetto che realizzano le idee. Zero, come caratterizzazione grafica, si rifà palesemente agli eroi dei telefilm giapponesi degli Anni '70. Il suo foulard inamidato e svolazzante (assolutamente inutile ai fini del combattimento) non vi ricorda quello di un certo Kamen Rider o le divise dei piloti del Getta Robot? Ma il richiamo viene anche ad esempio nei titoli, che irrompono violentemente sullo schermo.
Fondamentale è comunque il "fascismo" imperante in questa produzione; come nei bei tempi andati, gli eroi sanno che dovranno compiere il loro dovere, anche a costo della loro vita, e hanno un'"ottusità" leggendaria. Grande merito a coloro che hanno curato i dialoghi dell'edizione italiana che sono riusciti a mantenere questa generale ottusa determinazione. Anche nel doppiaggio c'è la forte intenzione di mantenere questa determinazione. A dare voce a Kakugo c'è Sandro Acerbo, famoso doppiatore di Brad Pitt (Seven) e Michael J. Fox (Ritorno al Futuro) che già nel passato aveva prestato le corde a un eroe votato al sacrifico: George in Tekkaman. Tra l'altro, sempre dal cast di Tekkaman, c'è Isabella Pasanisi che era Hiromi, e che qui interpreta in una maniera divertentissima la grassona demoniaca Hamuko. Ritornando all'interpretazione di Acerbo, devo dire che personalmente l'avrei preferita un po' più ottusa e sparata (tipo Ferruccio Amendola quando doppia Stallone in Judge Dredd), ma c'è da dire che però così dà l'idea della calma di chi è sicuro di essere il più forte. Resta comunque il fatto che lo apprezzo e che nelle parti in cui Kakugo indossa Zero riesce a essere potente ed esaltantissimo (avete presente Malaspina in Goldrake, vent'anni fa?). Comunque il cartone non merita solo per l'edizione italiana (che tra l'altro ha le canzoni giapponesi giustamente sottotitolate, anche se con caratteri microscopici!), di base nell'arrosto c'è molta carne: a dirigere c'è Toshiro Hirano, regista di culto per gli action-anime. La bellezza degli scontri dei Managuerrieri (Machine) in Rayearth è opera sua. Mitiche sono le rotazioni e i momenti in cui si "sparano le pose". Per il character design, poi, è stata adottata una particolare scelta: per rendere maggiormente l'idea di buffo e grottesco, i personaggi sembrano tutti fatti di gomma, con braccia perfettamente cilindriche e capoccioni sferici, e questa gommosità si rispecchia anche nei movimenti. Tutto ciò gioca a favore di questo anime, la cui atmosfera cupa riecheggia per tutta la durata.
Vacillator: bene, grazie di essere intervenuti, salutiamo i nostri ospiti e vi diamo appuntamento alla prossima. Buonasera! (Giova', non è che soffri di personalità multiple? NdR)

Giovanni "Vacillator" Santucci

Windows Facile

IL 20 MAGGIO IN TUTTE LE EDICOLE IL NUMERO 6
CON UNA SEZIONE HARDWARE PIÙ RICCA
E ANCORA NUOVI SEGRETI DA SCOPRIRE!

HARDWARE:

Scopriamo il mondo dei PalmTop, la nuova ultimissima tecnologia

EXCEL:

Come usare Excel nei cambi di valuta

POWER POINT:

Cominciamo a conoscerlo

INTERNET:

Come comprare un PC navigando in Rete

NUOVE PAGINE DEDICATE AI PRINCIPIANTI ASSOLUTI

SOFTWARE:

Tutto sui CD-Rom

OFFICE:

La soluzione dei Test di Office. Una nuova sfida che promette preziosi regali per i vincitori

IN PIÙ:

Domanda e Risposta
Consigli e Trucchi
La Posta
Il Glossario

Le nuove frontiere del Collezionismo

OTAKU... Questo sconosciuto

Arriva dal Giappone la "sindrome del Collezionista": è un "virus" che colpisce i veri appassionati di qualcosa in particolare. In Giappone è chiamato Otaku un certo tipo di collezionista un po' maniaco che si "nutre" di qualsiasi oggetto che riguarda l'argomento di cui è appassionato, quindi raccoglie tutto: poster, distintivi, magliette, video, audio, modellini e chi più ne ha più ne metta.

Sembra una vera e propria malattia e pare che colpisca con molta facilità gli appassionati di cartoni animati Giapponesi anche qui in Italia.

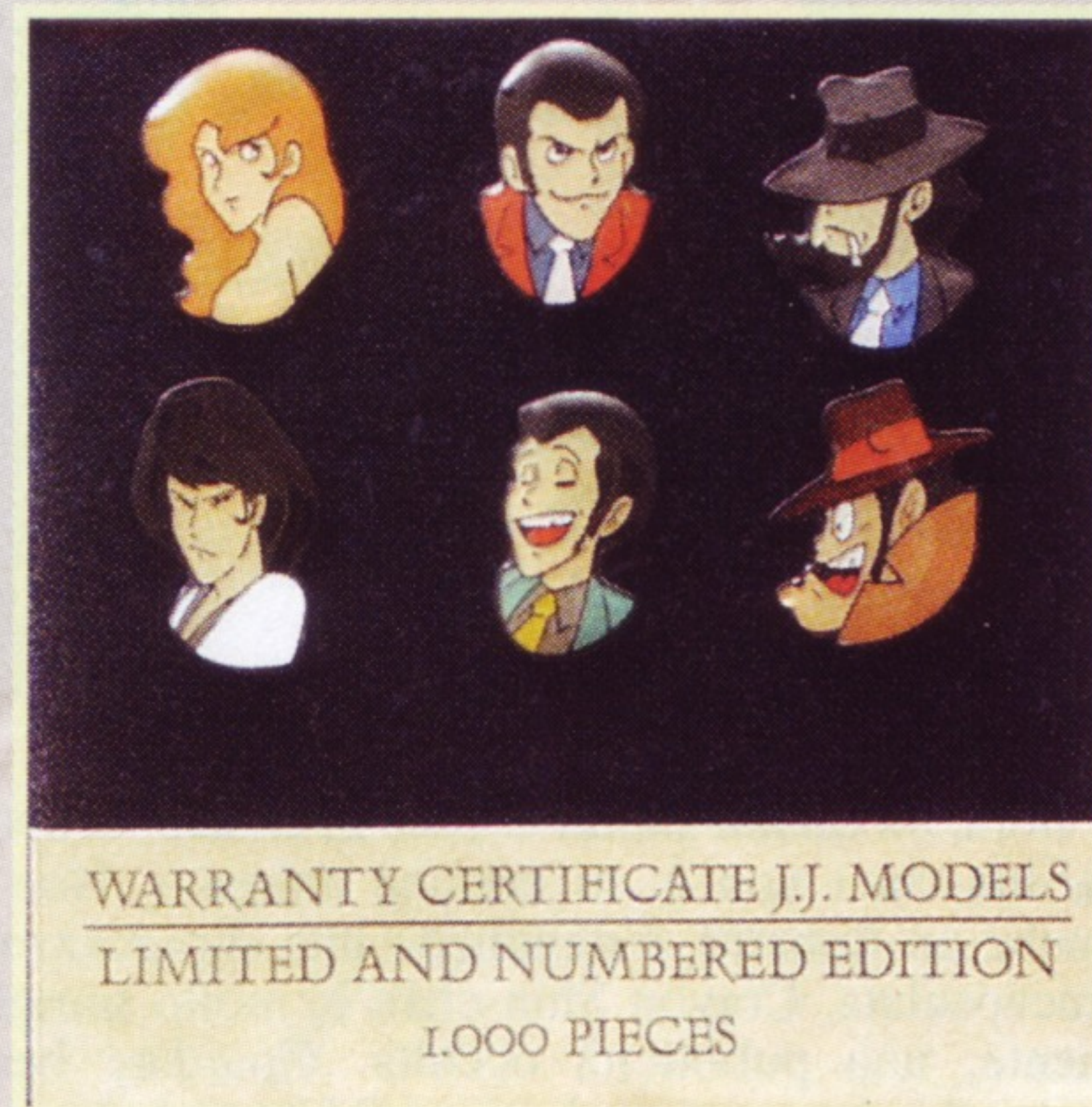
E' un "virus" che si insinua lentamente mostrando i suoi primi sintomi con eccessi di entusiasmo ed un forte interesse per la storia e i retroscena del proprio eroe preferito, portando la persona ad ottenere in poco tempo informazioni sugli autori, sulla nascita della serie in Giappone, sui successi ottenuti ed altre varie curiosità relative alla serie di cartoni animati in oggetto...

Quando il virus è ormai in fase crescente, ritroviamo il paziente che ha perfettamente memorizzato le colonne sonore del suo cartone animato preferito ed è provvisto di cassette audio per poter ascoltare e riascoltare le sigle dei cartoni animati in macchina o a casa nei momenti di relax. Questa è la fase in cui una nuova consapevolezza comincia a farsi largo nella coscienza del paziente, ed è il momento in cui comincia a porsi domande del tipo: "Ma come ho potuto abbandonare per tutti questi anni i miei cartoni animati preferiti?"

A questo punto nasce spontanea la domanda che segna l'inizio della fine...: " Mamma! Ti ricordi i miei vecchi giocattoli? Non li hai buttati vero?"

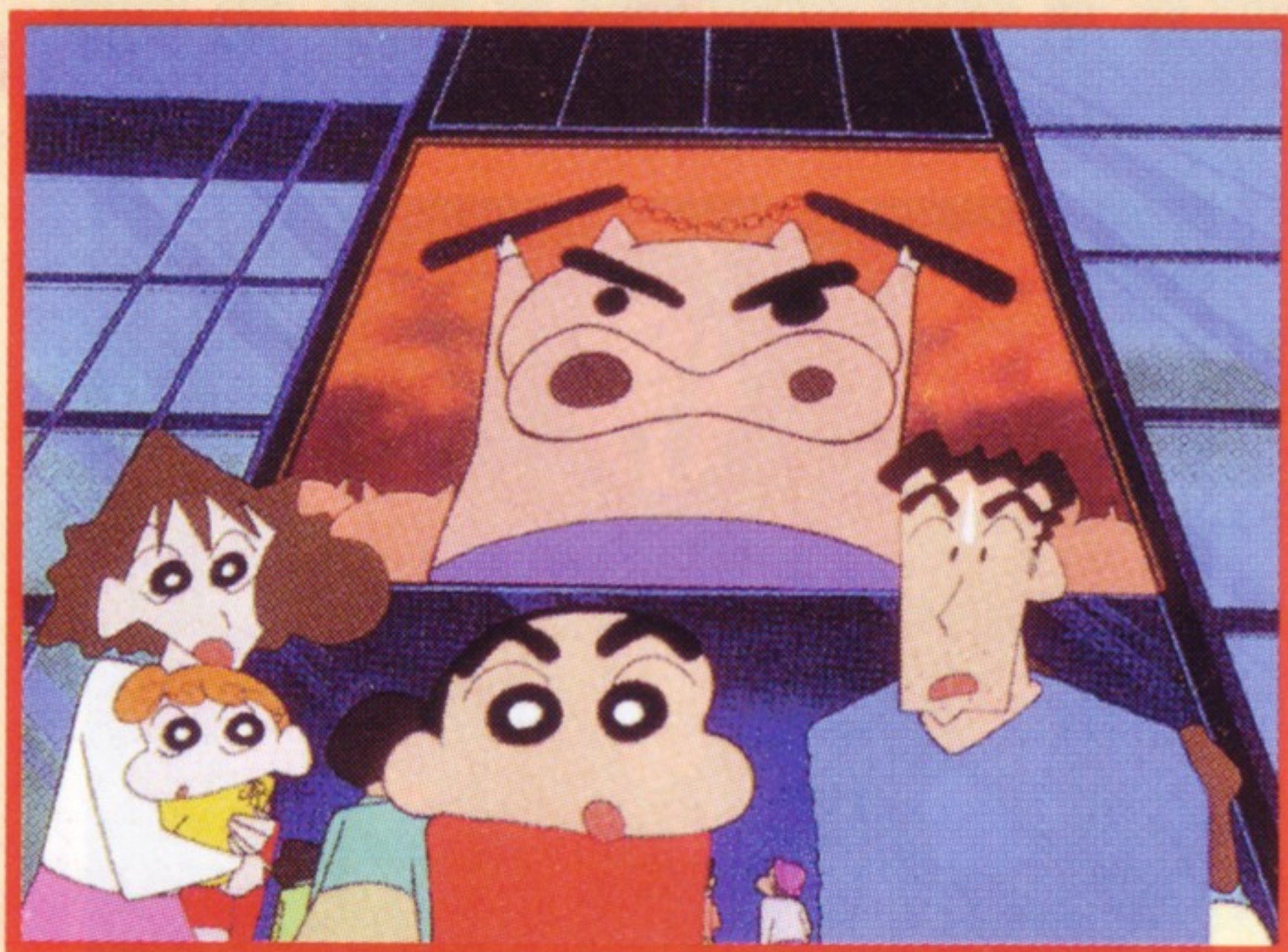
Ore ed ore spese in solaio, in ripostiglio e in cantina alla ricerca di qualcosa di dimenticato che a un tratto torna ad avere la stessa vitale importanza di 10-20 anni prima...

Una ricerca che spesso si rivela vana e che, anche quando ha buon esito, fa scoprire che i giocattoli sopravissuti non sono più in forma come ce li ricordavamo, ma in buono o cattivo stato una cosa è certa: da quel momento sulla scrivania o sulla mensola della propria camera farà bella mostra di sé il giocattolo sopravissuto e... guai a chi lo tocca!

Così succede che il

"virus" ha risvegliato nel paziente il bambino che si pensava ormai perso nei meandri della memoria... ad un tratto l'importanza delle cose cambia, si capisce che in fondo la vita è bella fintanto che i sogni vengono mantenuti vivi, e si comincia a fare di tutto per circondarsi di cose che ricordano ciò che nella vita ha rappresentato momenti di felicità e si cerca di non farsi più scappare quegli oggetti che, come delle moderne bacchette magiche, hanno il potere di farci sentire ancora bambini.

Se questo significa essere un Otaku, beh... VIVA GLI OTAKU!!!

JJ Marco

Crayon Shin-chan - I Film

Allora, mettiamo subito le cose in chiaro: Crayon Shin-chan non è un cartone animato. Non è neanche un fumetto, e nemmeno una supercazzola preincapsulata. Crayon Shin-chan è, molto semplicemente, una pubblicità occulta. Guardate bene Shinnosuke, non vi ricorda niente? La sua testa non assomiglia TANTO alla Nissan Micra? Ok, stavo solo scherzando, lasciate stare quei randelli...
La prima volta che ho visto un'immagine di Crayon mi sono detto "ma che schifo è?". Ero molto riluttante a visionare tre film da 90 minuti ciascuno, ma il lavoro è lavoro, così mi sono preparato al peggio e ho avviato il videoregistratore. Dopo una decina di minuti ero lì che ridevo come un matto. CS-c è divertente! Già, ma cos'è Crayon Shin-chan? Molti di voi lo conosceranno dalle strip pubblicate su Manga, con l'orrido titolo di "Io e Ma' siamo amiconi". Creato nel 1992 dalla matita di Yoshito Usui, questo manga ha presto conquistato il pubblico giapponese, guadagnandosi una serie televisiva e molti lungometraggi e OAV (i tre film che vi presentiamo in questo numero sono solo una parte della produzione dedicata al bambino più pestifero del mondo). Shinnosuke è una vera peste, un flagello della natura. Non ha ancora dieci anni, ma possiede un talento particolare per mettere in imbarazzo gli adulti che lo circondano, riesce a cogliere il lato grottesco di ogni situazione, dice sempre ogni cosa che pensa nel momento stesso in cui la pensa... (è proprio come me quando avevo la sua età, che tenerezza...). E' proprio su queste caratteristiche che si basa il manga, ma per realizzare un film ci vuole qualcosa di più, e quel qualcosa si chiama Trama.

Ma Shinnosuke non è solo, alle sue avventure partecipa tutta la famiglia, formata da Papà, Mamma e Shiro, il cagnolino di casa.
Quest'ultimo è una vera sagoma, viene maltrattato in tutti i modi possibili: lo spaventano, ci giocano a palla, lo dimenticano in treno, addirittura in un film viene "posseduto". La Mamma è una donna vivace e aggressiva, che tenta in tutti i modi (ma con scarso successo) di contenere il figlioletto. Sul Papà c'è poco da dire, per certi versi mi ricorda il mitico padre di Ataru. Sempre mal rasato, subisce gli scherzi del figlio con la rassegnazione che deriva da una lunga esperienza di disastri familiari. In seguito farà la sua comparsa anche un neonato, la sorellina di Shinnosuke, che a dire la verità non fa molto, ma riesce comunque a essere sempre al centro dell'attenzione.
Nel primo film della nostra raccolta, Ankoku Tamatama Daitsuiseki, Shin-chan e famiglia si trovano alle prese con tre ladri un po' equivoci ("Il mio nome è Takeshi, ma preferisco Rose!"), che danno la caccia a due biglie accidentalmente inghiottite dalla sorellina di Shinnosuke. Alla ricerca partecipa anche una banda di Yakuza, e tra inseguimenti, duelli all'ultima verdura e rapimenti vari l'ora e mezza abbondante del film sembra volare. Tutto questo perché, secondo la leggenda, se si verificano le condizioni opportune, il possessore delle biglie potrà diventare il padrone del mondo. Nel secondo film da me visionato, Unkokusai no Yabo, l'intera famiglia Nohara torna indietro nel tempo per aiutare una poliziotta temporale a catturare un criminale. Qui c'è un po' meno azione, ma in compenso Shinnosuke riceve il potere di trasformarsi quando c'è bisogno del suo aiuto.
D'accordo, dare una mano per aggiustare il passato va bene, ma che succederebbe se a essere alterato fosse il tempo in cui viviamo noi? Potrebbe rendersi necessario l'intervento del robottone preferito di Shin-chan... Il terzo film,

Mendo

Nonostante lo sbeffeggio redazionale, io sono un grande ammiratore di Shin-chan, l'essere più odioso dei manga. Il fumetto è tanto semplice quanto distruttivo, ma l'anime purtroppo non può gestire allo stesso modo le situazioni del manga, che spesso si basano su strisce di poche vignette. Consigliabile ai veri fan.

HenderLand no Daiboken, vede il Nostro allo sbaraglio nel parco di divertimenti di HenderLand. Qui conoscerà Toppema, una simpatica marionetta senza fili che gli chiederà di aiutarla a liberarsi dall'incantesimo che la tiene prigioniera. Per far ciò la Peste avrà a disposizione un mazzo di carte magiche che esaudiscono i desideri. Voi, se aveste un mazzo del genere, cosa desidereste? Giusto, anche Shinnosuke la pensa così, peccato solo che il potere delle carte sia limitato e che la modella in bikini (misure: 83-57-85-24) svanisca dopo pochi minuti...

C'è chi pensa che un cartone, per essere bello, debba per forza avere disegni e animazioni all'ultimo grido, e una trama criptica e incasinata (quella che ormai qui si chiama "Sindrome di Eva"). Beh, Crayon Shin-chan se la ride di queste idee, è la suprema dimostrazione che il lato tecnico è solo un "di più" quando la struttura di base è buona (come il mio Amiga: la potenza è NULLA senza controllo). Nonostante il disegno non sia certo dei più eleganti, i film sono molto buoni sotto tutti gli altri punti di vista. Le animazioni sono più fluide del necessario, e la regia riesce a dare risalto a tutte le scene, anche le meno importanti. L'uso dei colori è quantomeno particolare, e non potrebbe essere altrimenti visto lo stile dell'opera. Le sfumature sono quasi del tutto assenti, e si predilige l'uso di colori pieni e vivaci. A volte capita che i personaggi "stacchino" un po' dallo sfondo, che è stato realizzato con qualche cura in più, ma questo non dà mai veramente fastidio. La computer grafica, fortunatamente, è assente. Nonostante la semplicità dello stile, bisogna ammettere che i personaggi sono sempre ben caratterizzati e immediatamente riconoscibili.

Di solito preferiamo non parlare del doppiaggio giapponese, dato che le sonorità giapponesi sono completamente diverse dalle nostre e qualunque confronto non avrebbe senso, sarebbe come paragonare le patate e l'intercity. Però nel caso di Crayon shinchan voglio fare un' eccezione. Spesso i bimbi sono doppiati da donne che conferiscono loro una vocetta stridula ed estremamente fastidiosa. Poteva Shinnosuke essere uguale agli altri bambini? Certamente no, e infatti la sua voce è bassa e nasale, simile a quella che ci si aspetterebbe da un adulto, magari anche un po' maniaco. Il suo "Oooohhhh" è e rimane un mito insuperato. Ma che ve lo dico a fare, avete il CD con i filmati, sicuramente l'avrete già sentito, vero? Una menzione speciale la meritano le sigle d'apertura, interamente realizzate con la plastilina (vi ricordate Mio e Mao? Qualcosa del genere, ma fatto meglio, anche se non ai livelli di Wallace & Gromit). Cosa posso dire? Mi piacerebbe vedere questi film in italiano, ma temo che questo sia destinato a rimanere solo un sogno. L'avversione per i cartoni non belli tecnicamente è ancora troppo diffusa, e l'importazione di Crayon Shin-chan equivarrebbe a un suicidio commerciale. Speriamo che un giorno la situazione cambi, o non potremo vedere molte belle cose.

Claudio "Totoro" Alviggi

In My Humble Opinion

Crayon Shin-chan è una cosa che non ha equivalenti nel mondo dell'animazione nipponica (né in altri, che io sappia NdUby)(Beh, ci sarebbe Pierino... NdR). Se un po' di linguaggio sguaiato e di cattivo gusto non vi spaventano, allora il divertimento è garantito. E' vero che al primo impatto il design fa star male (io quasi vomitavo), ma vi garantisco che dopo un po' non ci si fa più caso. Consigliato a tutti quelli che amano le cose belle (ehm... NdR) e non hanno paura di sperimentare.

Crayon Shin-chan

- c'è da morire dalle risate
- le storie sono molto migliori di buona parte degli anime "moderni"
- il disegno non è allo stato dell'arte
- il buon gusto non è troppo di casa

FILM

: 90'

Giudizio Globale:

benkyo!

La pagella

Animazioni	7
Disegni	5
Musiche	7
Trama	8
Regia	8
Doppiaggio	-

net surfin'

Salve gente, eccoci tornati per un'altra bella navigata nel cyberspazio (e tiratela poco! NdR). Siete pronti? Si parte!

#IAC e non più #IAC

Ho ricevuto numerose mail di lettori che si lamentavano del fatto di non riuscire a entrare nel canale IRC di IAC, che risultava Invite Only (l'ingresso viene permesso solo a un numero ristretto di persone tramite password). Ho contattato i gestori del canale, e mi hanno risposto che #IAC è effettivamente tornato IO da qualche settimana (ora che leggete queste righe saranno passati mesi), e "l'accesso è consentito solo a chi frequenta attivamente it.arti.cartoni e ai vecchi frequentatori di #IAC". Per qualsiasi informazione potete visitare il sito http://www.azzurra.com/iac/, o scrivere via mail a Maido (kakaroth@etr.it). Chiedo scusa a tutti i lettori, a volte queste cose capitano.

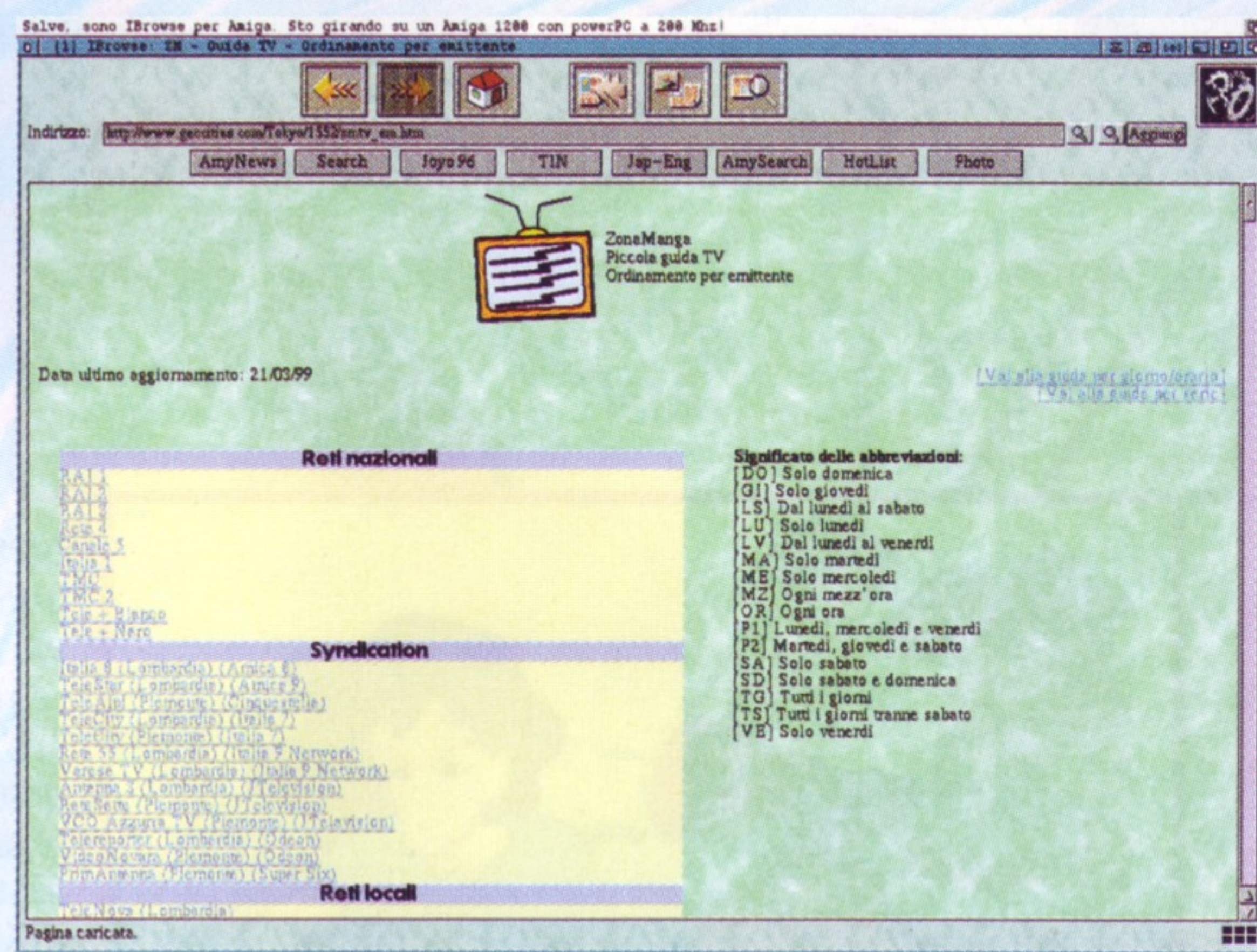
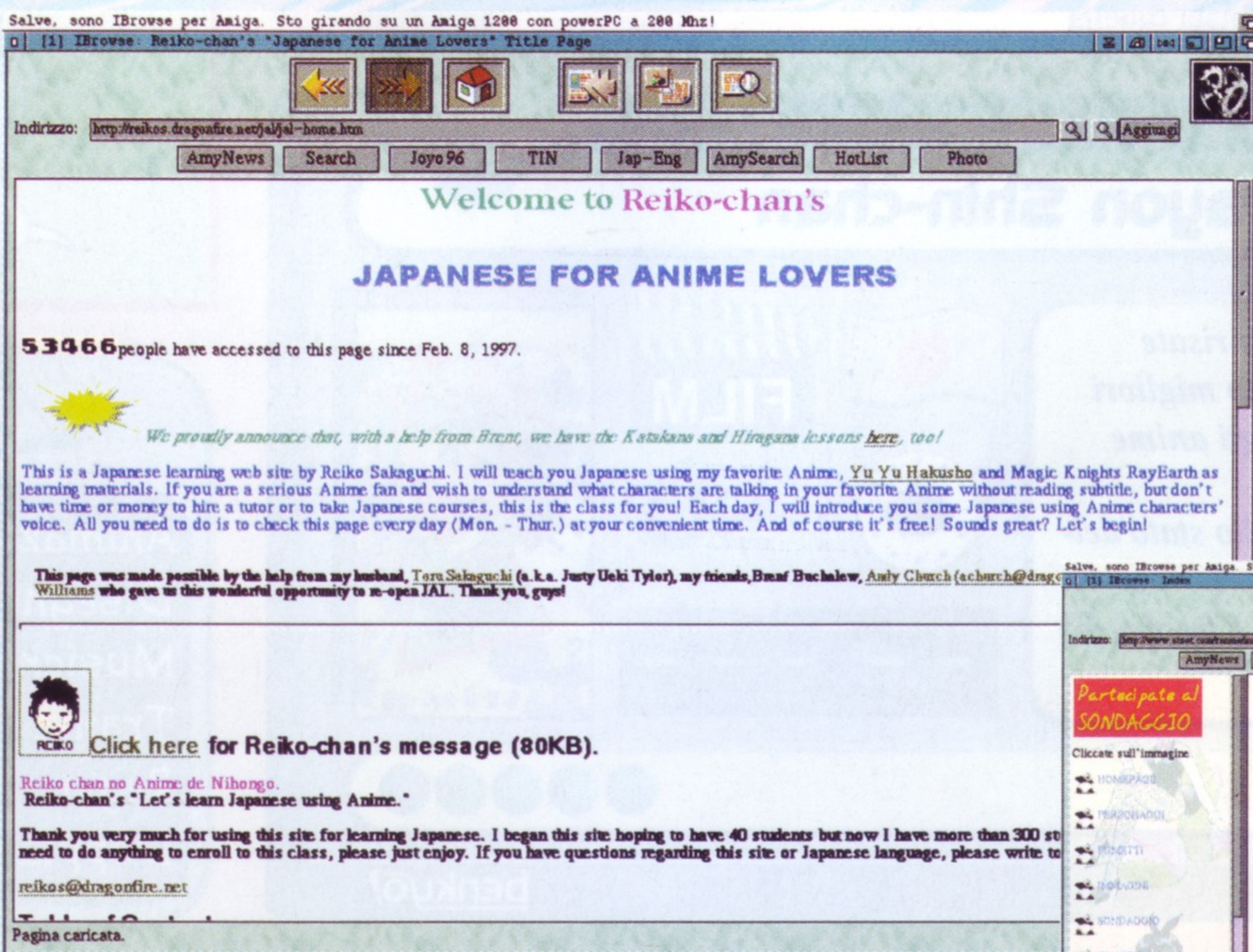
Slayers GIGA

Siete appassionati giocatori di ruolo? Vi piace Slayers ma ormai lo conoscete a memoria? Allora forse potrà interessarvi visitare il sito http://www.geocities.com/Tokyo/Bridge/8045/Giga.html. Qui potete trovare Slayers GIGA, il gioco di ruolo di Slayers. A dire la verità non è proprio un gioco vero e proprio, ma (come dice la pagina principale) "un'enorme espansione per GiRSA (il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli)". Avrete quindi bisogno di avere il gioco originale per poter giocare a Giga, ma se siete giocatori probabilmente già l'avete. Chissà... forse in futuro potreste trovare tutto il sito su uno dei nostri CD, chissà...

What's Up On TV?

Avete presente la pessima abitudine delle TV italiane (sia nazionali che locali) di trasmettere cartoni animati senza nessun preavviso, e poi noi appassionati ce ne accorgiamo solo a metà serie (appro', nota di colore: mi sono appena perso la prima puntata dei Simpson!)? Se fate un salto all'URLo http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zmtv_em.htm troverete la Guida TV dei cartoni, che lista i cartoni trasmessi in tutta Italia sia dai network nazionali che dalle emittenti private. Il sito non è aggiornato molto spesso, ma può senz'altro essere utile. Naturalmente ogni segnalazione da parte dei fan di tutta Italia sarà ben accetta.

Watashi wa baka desu

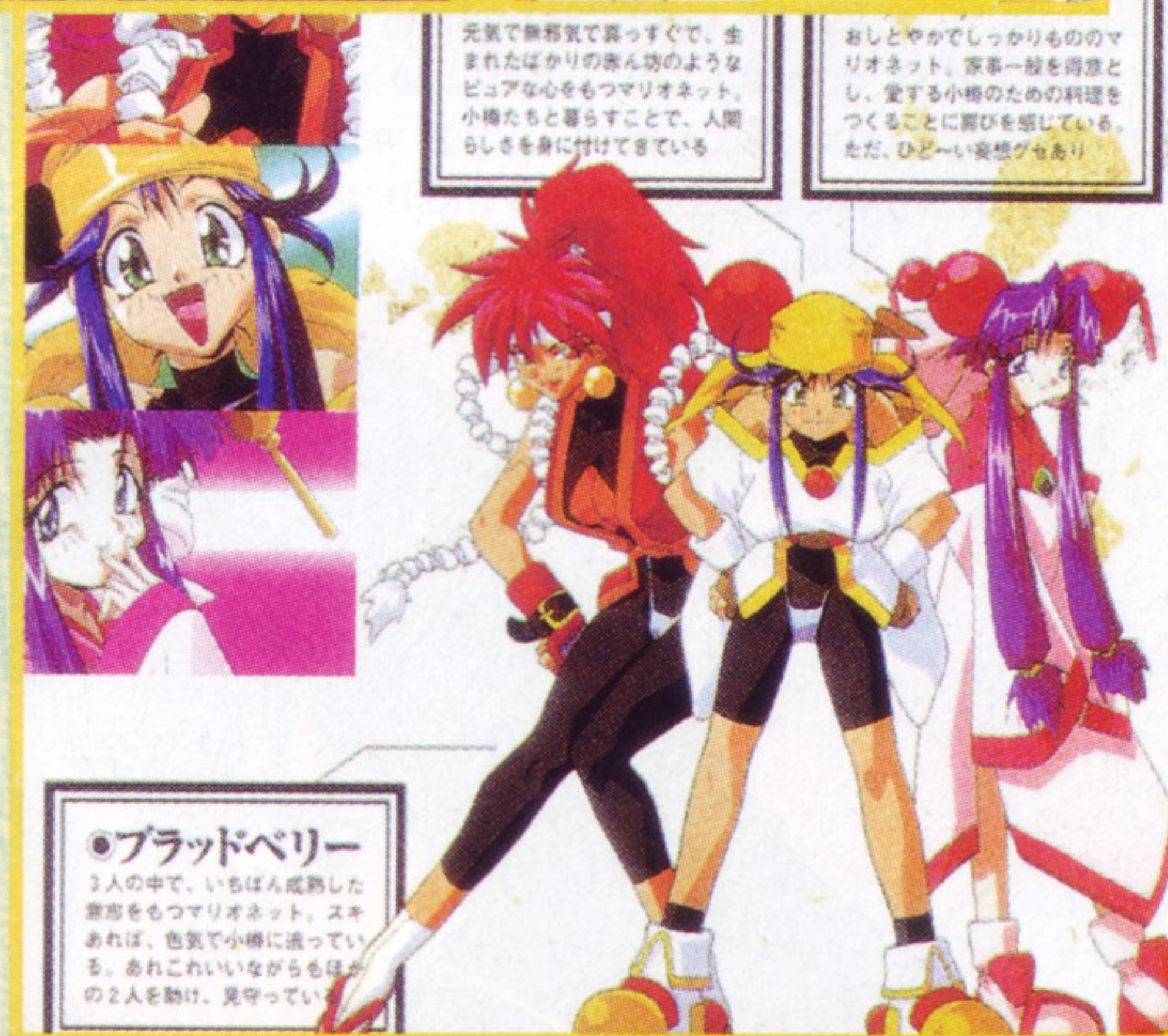
La frase del titolo è un ottimo "aggancio" se vi capita di incontrare qualche bella giapponesina, il sorriso è garantito. Se però di giapponese non sapete dire nemmeno quelle poche parole, e magari vi piacerebbe capire cosa dicono in quella bella cassetta che il vostro amico vi ha appena mandato da Tokyo, potete imparare i primi rudimenti di lingua giappa con il corso di Reiko-chan (http://reikos.dragonfire.net/jal/jal-home.htm). Avrete la possibilità di imparare gli alfabeti sillabici e di sentire la pronuncia delle frasi grazie a dei campionamenti resi disponibili online. La caratteristica più simpatica di questo sito è che, per tenere il corso, Reiko si avvale dell'aiuto dei protagonisti dei suoi anime preferiti (YuYu Hakusho e Rayearth). Potrete quindi sentire le voci originali dei personaggi e imparare qualcosa di nuovo (benkyo! NdR). Quando si dice "unire l'utile al dilettevole"... A proposito: la frase del titolo significa "Io sono uno stupido", forse è meglio se non la usate...

Ragazza con il codino, io ti amo!

http://www.atsat.com/ranma/index.html è l'indirizzo giusto per tutti voi fanatici di Ranma che ormai siete in crisi d'astinenza da docce calde e fredde, cambiamenti di sesso, gatte, panda, anatre, porcellini neri e via dicendo. Su questa pagina, creata da Massimo Lupi, potrete trovare tutte le informazioni che potreste mai desiderare, immagini, file audio, link... insomma, tutto di tutto sull'universo più folle di Rumiko Takahashi.

Claudio "Totoro" Alviggi
alviggi@geocities.com

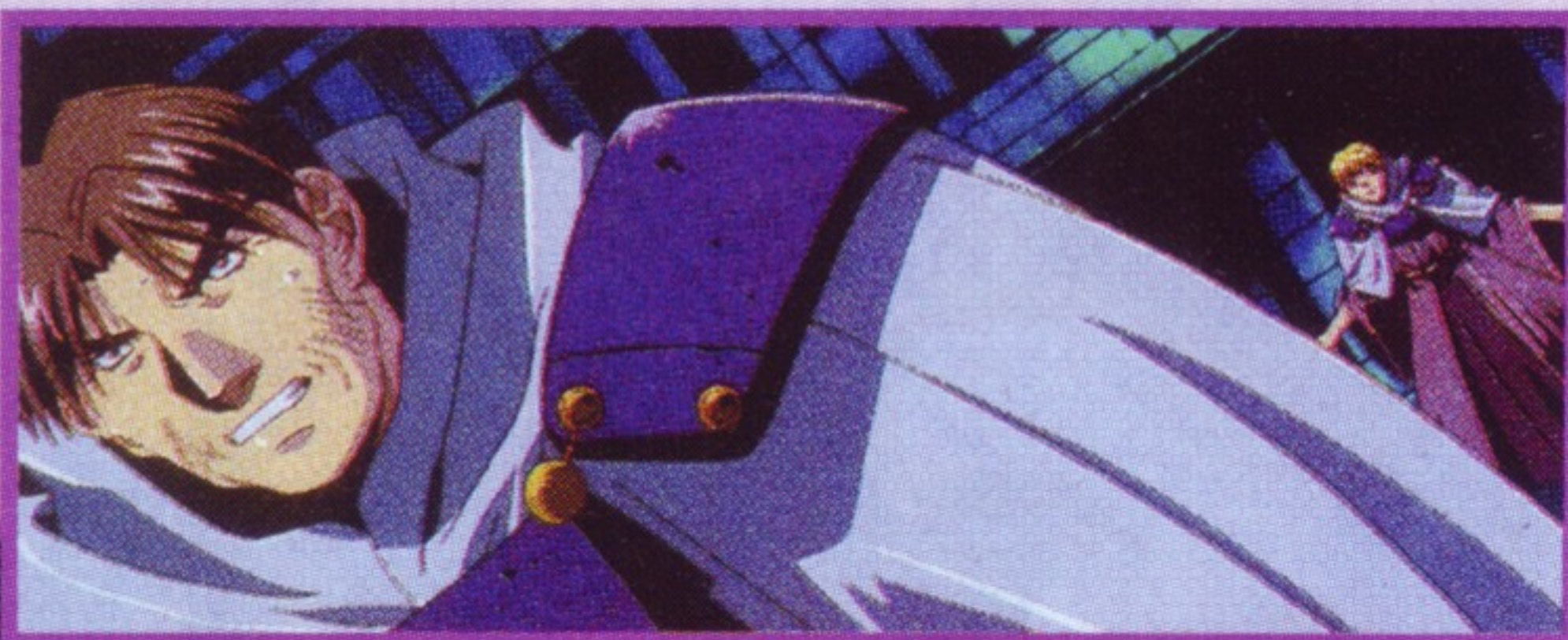
soundtrack

Prodotto per la King Records nel 1996, questo primo compact (di due) non può certo annoverare una notevole quantità di vocal nelle sue 17 tracce, per una durata complessiva di circa 73 minuti. Saltando i convenevoli di rito, potrei sostenere che sia meglio acquistarne uno con molti più pezzi cantati, piuttosto che strumentali, come il secondo di questa serie, ma in fondo non sono un democratico, quindi vi tormenterò con una descrizione quasi per niente sommaria della colonna sonora di una serie che non smetterà mai di riservare sorprese (avete dato un'occhiata ai nuovi episodi "SM JtoX"?). Ci sono 4 vocals in tutto, con la sigla iniziale della serie TV, intitolata "Succesful Mission" e cantata dalla doppiatrice di Lime, ossia Megumi Hayashibara (prima traccia); "Sakaseruze! Dokyoka", cantata dalla voce del protagonista, ossia Otaru/Yuka Imai (quinta traccia); "Enrai", affidata all'ugola di Yuko Kawai, brano che potrebbe essere definito "vocal hi-tech per un western di fine millennio" (è il pezzo più bello dell'intero compact!), mentre nell'ultimo ("I'll be there", sigla finale della serie televisiva) ritroviamo nuovamente la nostra Megumi Hayashibara, che concluderebbe nel migliore dei modi questo CD, se non fosse per il fatto che hanno usato un fader piuttosto invadente e che incide un po' sull'esecuzione canora della menzionata, secondo il mio modesto parere. Per quanto riguarda gli altri brani, non posso certo affermare di esserne rimasto esaltato: d'altronde sono tutte BGM, il cui scopo è, appunto, quello di sottolineare unicamente le sequenze animate. Tuttavia ne posso estrapolare qualcuna che meriterebbe di essere riascoltata, come ad esempio "Kyoteki II DOLLS kyogeki!!" (nona traccia), che introduce l'attacco delle nemiche delle Saber marionettes (le II Dolls) e "Kochitora, Japonesukkodi" (che significa, pressappoco, "sono figlio di giapponesi" e che costituisce il tema d'Otaru), nel quale risalta immediatamente un'introduzione marcata, seguita da un pop miscelato con jazz (tipicamente giapponese...) condito con tempo dispari, hammond e... shamisen!

Per quanto riguarda gli altri motivi, tutti ostinatamente strumentali e spesso ripetitivi, eseguiti da Masaki Iwamoto (tastiere), Chiemi Saito (sintetizzatore) e Nozomu Furukawa (chitarra), esprimo ben più di una riserva: non può essere apprezzato quanto il lavoro che Toshiro Yabuki (sintetizzatore, tastiera, chitarra), Gota Wakabayashi (chitarra solista) e le note Megumi Hayashibara e Megumi Okui (al coro) hanno riversato per la stesura delle due sigle (che rimangono un Must per gli Otaku della Seconda Repubblica!) (??? NdR). Il peggiore tra tutti è il sesto brano, intitolato "Ugoki hajimeta unmei" (significa, suppergiù "L'attivazione del Destino"), che con toni molto sommessi e pacati, riprende il tema iniziale della serie. Segue a ruota "Yakusha wa sorotta!" ("gli attori sono pronti", e non vi dico cosa ho pensato dopo averlo ascoltato), al cui confronto, l'accompagnamento musicale di una scena del teatro "No" sembra un concerto degli Iron Maiden! Insomma, alla fine questo CD andrebbe bene per chi si è ritrovato imbarcato su una nave diretta in Groenlandia dopo una sbornia colossale, ma non si adatta certamente a chi è dotato di raziocinio ed intelletto, che finisce saggiamente col glissare la proposta di un mediocre compact disc.

Antonio Vittozzi

Silent Moebius

"Il nastro di Moebius è un oggetto matematico che gode della proprietà di...". Quante volte voi, super mega appassionati di animazione nipponica, avete visto un articolo su Silent Moebius iniziare così... Beh, per essere originale dirò: "Il nastro della videocassetta è un oggetto chimico composto da una pellicola e...". Ah! Ah! Ah! I più di voi, comunque, si chiederanno che **zzo è 'sto "Silent Moebius"? Risposta: è il titolo di una serie televisiva trasmessa in Giappone l'anno scorso tratta da un manga famoso, almeno in Giappone, di Kia Asamiya (l'autore di Steam Detectives, Compiler, Dark Angel...). Questo manga è stato sì pubblicato in Italia (nel 1992 dalla "mitica" Granata Press e poi interrotto, per poi riprendere nel 1995 dalla Marvel Italia, per essere di nuovo interrotto) ma, visti i precedenti, pare che non aggradi molto il pubblico nostrano. Allora perché ne parlo in questa sede? Semplice, perché la rivista è mia e se non mi fate parlare la prendo e me ne vado via! Già! Ehi, perché girate pagina imprecando? Lo sapete che in questo momento sto scrivendo con la febbre, eh (Ma nooo, non li avevamo notati questi deliri! NdR)?
Ingrati! Appena dai un dito si prendono tutta la mano!
Dicevo, il manga che dal 1988 imperversa sulla carta nipponica e che ancora non accenna a giungere a conclusione, parla delle gesta di una divisione di polizia, l'AMP (Attacked Mystification Police department) costituito da belle figliole intente a combattere delle entità demoniache denominate "Lucifer Hawk". Ognuna di loro ha delle caratteristiche, qualità ben definite e... tragici segreti.

- Katsumi Liqueur: è una "maga discendente da tre grandi maghi". E' la figlia di Gigelf Liqueur, uomo dagli immensi poteri e "responsabile" dell'apparizione dei Lucifer Hawk. Più avanti entrerà in possesso della spada magica Grospoliner.
- Kiddy Phenil: è una donna dal forte temperamento e dalla potenza fisica disumana. Infatti non riesce a vivere bene col proprio corpo e questo le crea dei complessi. E' quella che "mena le mani".
- Nami Yamigumo: sacerdotessa shintoista specialista dello Yin-Yang, discendente di una lunga generazione di preti che vivono in un tempio sotterraneo. Combatte usando amuleti ed elementali dell'acqua. Il suo legame per le tradizioni è dimostrato dal kimono che indossa.
- Yuki Saiko: è una veggente. I suoi poteri li ha ottenuti tramite esperimenti genetici effettuati su di lei quand'era bambina (un po' alla Akira, per intenderci). E' la più piccola del gruppo e si occupa delle faccende di casa.
- Lebia Maverick: addetta informatica dell'AMP. Ha un potere che le permette di entrare direttamente nel "cyberspazio", nella rete mondiale globale dei computer.
- Rally Cheyenne: è il capo dell'AMP e colei che l'ha fortemente voluto. Ha uno stretto legame con i Lucifer Hawk, visto che sua sorella Rosa è schierata con i "cattivi" che fanno capo a Nemesis. Ha gli stessi poteri dei demoni.
- Mana Isozaki: è il braccio destro di Rally, a differenza del manga compare nella serie dall'inizio. E' una specialista dello Yin-Yang, che sfrutta per vari scopi, dall'attacco alla cura.

Più avanti, poi, entrerà a far parte della squadra Lum Chen, una cinesina simile nell'aspetto a Katsumi, ma con occhioni super-deformed e dotata di lancia magica.
Le storie, comunque, non parlano solo di battaglie e sono per questo molto variegate. Nell'arco delle ventisei puntate della serie trovano spazio anche puntate dedicate a singoli componenti dell'AMP ed al puro e semplice divertimento. E non finisce semplicemente qui! A partire dal dodicesimo episodio si entra nel vivo della storia, dando una giustificazione a tutto quello che accade: Rosa entra in scena e con lei, nell'ombra, Maximillian Ganossa, che sembra il suo fratello gemello. In uno scontro Katsumi, sicura di sé e della sua fida Grospoliner, viene sconfitta. Ciò la rende molto fragile, tanto che nell'episodio tredici viene con-

Totoro

Si, ma insomma, questa è sfiga! Prima importano il fumetto e poi lo interrompono! Lo riprendono e lo interrompono di nuovo! I bei film usciti anni fa non se li fila nessuno. Ora è uscita anche la serie TV, è bella pure questa, e se tanto mi dà tanto non riuscirò a godermi neanche questa in Italiano. E che cacchio! Ciucciatevi il calzino!!!

La pagella

Animazioni	6
Disegni	6
Musiche	4
Trama	8
Regia	7
Doppiaggio	-

tattata da Ganossa e quasi convinta a passare al lato oscuro ("vieni con me, Luke!" NdDarth Vader); durante la conversazione viene a conoscenza di un certo Project Gaia in cui operava il padre. Nel quattordicesimo, Katsumi chiede spiegazioni a Rally, che inizia così il racconto delle gesta del padre. La puntata si chiama "Moebius Klein" e non a caso. Infatti Kia Asamiya ha realizzato una serie a fumetti intitolata allo stesso modo dove si narra delle gesta di Gigelf Liqueur. E approfitto di questo punto per farvi notare che molte delle storie presentate sono MOLTO ispirate all'omonimo manga (non sto parlando di casi come Dragonball dove la puntata televisiva era quasi la fedele trasposizione, ma di una similitudine di canovacci...).

A dare fascino alle storie contribuisce amabilmente l'ambientazione. Non è una novità, Asamiya ha dichiarato in più interviste di essersi ispirato alla visione del futuro di Syd Mead, ovvero al futuro visto in Blade Runner e, per citazione, in Nathan Never. Le città sono fatte a livelli (un episodio - il terzo - è ambientato in un livello inferiore), cade sempre una costante e incessante pioggia acida, e nel cielo oltre alle aeromobili sfilano enormi dirigibili pubblicitari con maxischermi ai lati. Il senso di angoscia e oppressione è elevato.

Al fascino di queste storie e atmosfere fa da contraltare una realizzazione tecnica di non pari livello. Benché Kia Asamiya si dedichi (assieme al "socio" Michitaka Kikuchi) al character design, non ha prestato la sua mano per questa serie (tranne in "Moebius Klein"). La differenza si vede. Peccato. Le animazioni sono a ottimi livelli per una serie televisiva, anche se troppo spesso si rimane fissi sulle stesse inquadrature; per la realizzazione di alcune, come ormai di moda, viene usata anche della Computer Grafica con, purtroppo, risultati pacchiani e di pessimo gusto. Avete presente quando si mette troppo Parmigiano sulla pasta? (questo paragone è incredibile... NdMendo)

Si salva però la regia che, grazie a inquadrature azzeccate, diverte e non annoia lo spettatore. Raggiunge momenti di grande intensità nelle puntate cruciali della serie (quelle di cui sopra), tendendo a privilegiare, più che il fatto descrittivo, il fattore umano, in modo da far sembrare reali e convincenti dei semplici disegni animati.

E' lo Ying e lo Yang, il bene e il male, il bianco ed il nero.... sono gli equilibri che regolano la vita.

Giovanni "Vacillator" Santucci

In My Humble Opinion

Perché il manga di Silent Moebius non piace in Italia? Non sarò indovino, ma credo che sia dovuto ad un fatto di coincidenze temporali, magari quando è stato proposto non era il periodo giusto, la gente non era "pronta"... Personalmente, trovo quasi tutte le opere di Asamiya pervase da una genialità di fondo, da un guizzo imperante. Silent Moebius è un bellissimo mix di fantascienza spinta (e non nel senso pornografico del termine) e di "storie di fantasmi", ma non mancano le punte di umorismo tipiche dell'autore. Vi ricordo che ha realizzato uno dei più bei manga comico-demenziali dell'umanità, cioè Compiler (ed escludo volutamente Assembler OX!)(hai ragione NdMendo). Quindi Silent Moebius è assolutamente coinvolgente, con momenti dove ti dimentichi di tutto ciò che c'è attorno: anche se sullo schermo ci fossero semplici stanghette a muoversi, come i disegni dei bambini, il fascino rimarrebbe immutato. Naturalmente questo vale per la valutazione complessiva dell'opera. Le prime puntate sono orrende, stavo per buttare la videocassetta fuori dalla finestra, suscitando le ire del mio portiere condominiale Ludovico. Ma poiché è forte il senso del dovere, ho resistito e... sono stato premiato. La questione di fondo, comunque, è sempre la stessa: "Se il manga mi ha fatto schifo, perché dovrei vedermi il cartone?". Risposta: "Perché è più coinvolgente e divertente!".

Card Captor Sakura

Card Captor Sakura è un cartone trasmesso per la prima volta il 7 Aprile 1998 su tutti i teleschermi giapponesi durante un contenitore per bambini (c'è poco da ridere) che è in pratica il Bim Bum Bam giapponese con la Carlotta giapponese. Siamo anche in attesa di un film cinematografico che dovrebbe uscire questa primavera... Il cartone è basato su un manga apparso per la prima volta nel giugno del 1996 su Nakayoshi, un mensile per ragazze della Kodansha, ad opera delle Clamp, già famose in Italia per X e shojate varie. Come avrete certamente intuito dall'introduzione, CCS è un anime di maghette che prende ispirazione da Sailormoon e Creamy, fondendo gli elementi dell'una e dell'altra serie in un cocktail formato famiglia. La trama potrebbe sembrare una rivisitazione di Magic, il famoso gioco di carte, per quanto riguarda gli scontri, ma ha un tocco di personalità in più. L'inizio però è abbastanza banale, in realtà: Sakura Kinomoto è una bambina di 10 anni. La sua vita è tutta casa e scuola, ogni tanto una canna fra amici, una bottiglia di whisky da scolare in allegria e una partita a chi lancia il gatto più lontano, niente di più. Ma la sua tranquillità non continuerà ancora per molto... un bel giorno di noia intensa, Sakura si imbatte per caso in un libro chiamato "The Clow". Il libro, come ogni libro che viene trovato nei cartoni animati, è un libro magico, ma tanto magico, che dalla copertina spunta addirittura Cerberos, il famigerato cane a tre teste che fa da guardiano all'Inferno! Sì, certo, e come no, di Cerbero quest'essere ha solo il nome, visto che in realtà è un ridicolissimo pupazzetto giallo canarino con due patetiche alette... Il mostriciattolo propone a Sakura un accordo, che consiste nel ricevere dei poteri speciali in cambio del ruolo di Card Captor! Eccezionale, direte voi, chi nella sua misera vita non ha mai sognato di diventare re incontrastato di Rubamazzetto? O campione assoluto di Scopone scientifico?

Un sogno che diventa realtà... purtroppo le cose non stanno così come sembra. Sakura accetta e, dopo un esamino-formalità, si porta il libro a casa.

Durante la notte succede il fattaccio: dal libro scappano le Clow Card (delle carte malvagie, per capirci) imprigionate, che se ne vanno in giro per la città a fare i turisti, si fanno le foto sotto la torre di Tokyo, se ne vanno nei localini di Shinjuku, e combinano non pochi casini. Ora scatta il bidone: Sakura, come Card Captor, deve andare alla ricerca di tutte le carte per catturarle di nuovo, prima che accada un disastro: se manca anche solo una carta non si potrà più giocare a Sette e mezzo. "Si può usare una carta di un altro mazzo", direte voi furbamente. E no, perché poi si vede! Il cartone ruota su questa trama di base (sei sicuro che la trama sia proprio così? NdTotoro)(fidati NdMendo) abbinando alle vicende classiche scene di vita scolastica, con Sakura divisa fra la sua missione, le passeggiate con le amiche e i primi amori. L'unica persona con cui condivide il suo segreto è Tomoyo Daidoji, una sua coetanea che le confeziona i costumi che Sakura indossa durante i combattimenti e filma con una videocamera, da brava giapponese rimbecillita, tutti gli scontri. Un tocco di originalità... A completare il quadretto ci sono Toya, il fratellone di Sakura, e il suo amico Yukito, del quale la nostra eroina è follemente innamorata.

La valutazione prettamente tecnica è più che buona per un anime della TV di questo tipo. Le animazioni sono davvero divertentissime nei momenti super deformed, minimizzate a movimenti che

In My Humble Opinion

Che Card Captor Sakura sia un bel cartone per i bambini è Pacifico come l'Oceano. Il fatto è che non è pensato per un target molto eterogeneo, ai ragazzi dai 14 anni in su potrebbe fare schifo, la recensione potrebbe sembrare solo un'accozzaglia di parole inutili, visto che se il genere non piace, non c'è niente da fare. Ripeto, le ragazze potrebbero adorarlo, il cartone è carino, i personaggi maschili sono fighetti, i vestiti sono divertenti, c'è il pupazzetto di turno, ecc. Paragonandolo ad altri anime dello stesso tipo CCS porta poco di nuovo, ma ciò che fa lo fa bene. Se dovesse arrivare in Italia, magari in televisione, vi consiglio comunque di vederlo a prescindere da credo e nazionalità, potrebbe anche diventare il cartone della vostra vita, chissà...

Zelig

Che cariiiiino! Finalmente una serie targata Clamp che mi piace! Magari è un pizzico infantile ma che ci frega? La fanno in TV, è gratis! E' gratis!... capisco che come analisi critica non è molto profonda ma secondo me i cartoni in TV fanno un altro effetto, e non solo per ragioni economiche. Poi si potrebbe discutere sui divertentissimi effetti sonori alla "Warner", sui deliziosi vestitini di Sakura e sul mostriciattolo giallo ma sarà per un'altra volta. Che cariiiino!

Card Captor Sakura

» *colori vivaci e adatti*
» *effetti sonori simpaticissimi*
» *i costumi sono molto kawaii*
» *la vocina di Sakura è un amore*
» *se odiate le mocciose odierete questo cartone*
» *se odiate il gioco di carte Magic odierete questo cartone*

Giudizio Globale:

ricordano "l'inceppatura infantile", termine medico per definire l'ancora poco affinato apparato neuro muscolare coordinatore che rende i bimbi goffi. Spassoso e ben realizzato. Per quanto riguarda il resto, le animazioni sono sempre fluide, non ci sono momenti di calo, anzi, si vedono spesso tocchi di qualità durante i "combattimenti". Gli episodi mantengono nell'insieme una linea costante, non ci sono peggioramenti o miglioramenti (come avveniva invece in Neoranga o, per farla semplice, in Ken il Guerriero), il che è un bene. La cosa che mi ha colpito di più però sono i colori: vivacissimi, pieni, vistosi, con una prevalenza del blu. Credo che con colori meno vivi l'impatto sulla fanciullesca età non sarebbe stato lo stesso, la scelta è azzeccatissima.
I disegni sono molto carini, ma si slegano dal morbido e sinuoso tratto del manga per preferire tratti più netti e a volte spigolosi. Sono adattissimi ai più piccoli perché semplici, con espressioni nette, quindi comprensibili all'istante, sicuramente però piaceranno anche alle ragazze alla ricerca di un disegno kawaii e ai ragazzi a cui piacciono i cartoni... e basta, i tipi che vedono tutto senza fregarsene troppo del target.
Lode e gloria al disegnatore dei costumi che indossa Sakura dopo ogni "trasformazione", sono bellissimi, è un carnevale continuo. Per la cronaca, il mio preferito è il pagliaccio blu...
Dai disegni passiamo alle musiche. Sono poche ma buone, non calcano ogni momento dell'anime lasciando spesso il compito di riempire la scena solo di dialoghi e animazioni. Sicuramente dietro c'è anche (e soprattutto) un motivo economico, ma devo dire che l'effetto è riuscito. Dicevo, mi ha sorpreso il fatto che le musiche siano così misteriose, a volte cupe, per certi versi ricordano (credetemi, è vero!) gli OAV di JoJo! Il bello è che Card Captor Sakura non ha scene che esigono sinfonie del genere, ma forse proprio per questo creano delle atmosfere misteriose senza troppi sforzi visivi. Gli strumenti utilizzati non si distaccano troppo dai classici violini e trombe, qualche percussione molto leggera e in genere poca o niente musica elettronica, che lascia la precedenza a motivi più acustici. Le sigle invece sono senza sorprese, sia quella iniziale (Catch me catch you) che quella finale sono canzoni pop-idol senza troppe pretese. Abbastanza ritmata la prima, con immagini che scorrono veloci, tranquilla la seconda, con disegni infantili che si ripetono. Per finire parliamo di regia e sceneggiatura. Il regista non si può dire che abbia fatto i salti mortali per questo anime, ma visto il genere e il target è pure giusto.
Non c'era esigenza di una regia particolare e, infatti, non c'è una regia particolare. Comunque semplice da seguire, spicca per la linearità pari solo ad un encefalogramma piatto. Le sceneggiature degli episodi sono basate sulla S.S.E.M. (Sequenza Standard degli Episodi di Maghette): inizio tranquillo con evento base dell'episodio (gita, esame, festa, cinema, ecc.) che poi si rivelerà direttamente legato al "problema da risolvere". Combattimento, vittoria, urrà... funzionale.
La bellezza di questo cartone è che mostra uno schema classico al meglio delle sue potenzialità, aggiungendo poco ma dosando bene tutte le componenti per creare una miscela stabile e dissetante. Praticamente la Coca-Cola dell'animazione (questa è bella... NdZelig)!

Marco "Mendo" Guerra

La pagella

Animazioni	7
Disegni	7
Musiche	7
Trama	7
Regia	6
Doppiaggio	-

©Masamune Shirow

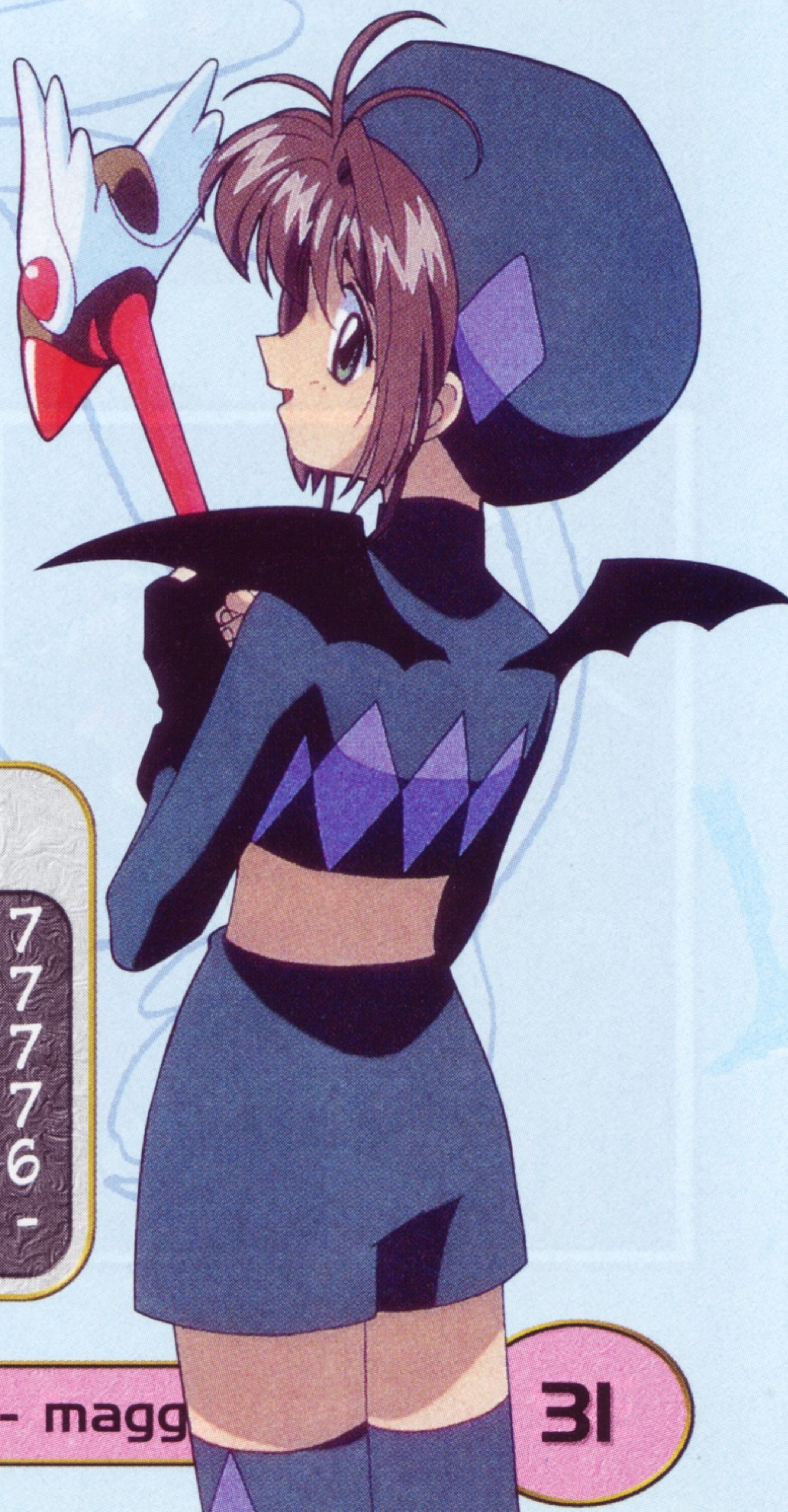
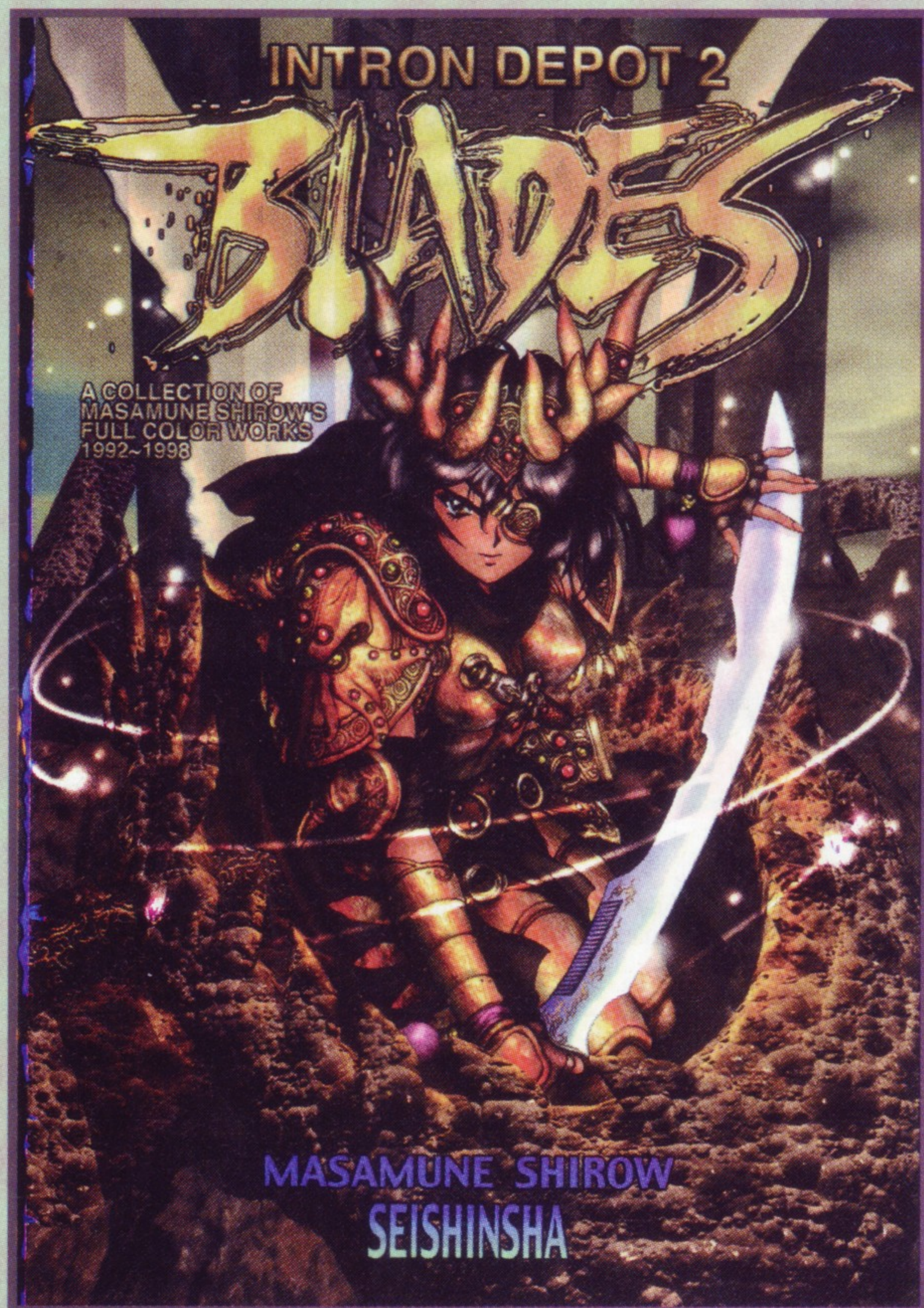



Illustration World

Blades, ossia Lame. Nessuno tra coloro che abbiano una discreta conoscenza di Anime&Manga può mai essere rimasto indifferente a questo enigmatico, quanto "lacerante" titolo che da qualche mese a questa parte imperversa sugli scaffali delle fiere del fumetto (ma perché, dove l'hai visto? Ndr). Qui il sommo, l'eccelso, l'insuperabile mangaka Masamune Shirow (Anto', lo puoi anche santificare, ma non credo che con tutti questi salamelecchi riuscirai a trovare il N. 2 di "Black Magic"... NdR)(Io ce l'ho, ma non te lo vendo! NdZelig sogghignante alla vista di un moribondo), si ripropone alle nostre pupille con una rivisitazione di suoi vecchi lavori, nonché interpretazioni grafiche originali, operate con l'uso della Computer Graphic. Sissignore, dopo un periodo pressoché eterno, siglato da un suo ostinato silenzio, il padre di gioielli indiscussi quali "Orion" e "Appleseed" è nuovamente tra noi. L'autore che giammai si è proposto di offrire stili banali ai lettori e coniugante la Computer Graphic con la china - cosa che molti suoi "colleghi" (ma non la totalità) ritenevano fosse un'abiura della tecnica che ha da sempre contraddistinto i manga - ha dato rilievo a un'arte cresciuta all'ombra delle pompose produzioni figurative del nostro secolo, la CG, appunto. Spero solo di non essere stato troppo contorto (lo fosti! NdR) nel descrivere quella che considero "perla nera" di tutta la mia biblioteca (e non solo). Quest'opera si presenta con delle dimensioni a dir poco colossali (circa 33x25 centimetri!) e con un'organizzazione grafica davvero di forte impatto visivo: colori metallizzati ed effetti tridimensionali spadroneggiano sulla sovracoperta del lussuoso volume, attribuendogli un'aspetto innovativo ed aggressivo, quantunque del tutto inusuale.

Finito di stampare per la Seishinsha (casa editrice di Osaka che da tempo ospita le complesse tavole dell'autore) nel 1998, "Intron Depot 2" riprende e prosegue la raccolta di schizzi giovanili, nonché di quelli più elaborati, frutto della sua maturità artistica ed iniziata tempo addietro con l'omonima prima parte (iniziata nel 1981 e terminata nel 1991) di quella che si preannuncia essere una vastissima enciclopedia illustrante il panorama più completo delle sue fatiche. "Blades" racchiude una collezione di suoi disegni a colori, inglobanti un periodo che va dal 1992 al 1998. L'aspetto peculiare, oltre le dimensioni, è la struttura stessa del volume, impostata (come il precedente artbook, tra l'altro) per essere fruita da lettori multietnici (see, proprio così; invece a noi nessuno pensa! NdBambini pigmei della foresta Amazzonica e appassionati di manga fin da quando unturista giapponese distratto gettò via un albetto di Orion mentre attraversava la fitta giungla): quindi, oltre ai soliti, incomprensibili (per me) kanji, troviamo delle esaurienti spiegazioni in inglese e quindi alla portata di quasi tutta la popolazione "acculturata" del globo (oppure munita di vocabolari e/o validi programmi di traduzione dei testi)(in mancanza di poteri psicometrici...). In tutto contiamo ben duecentoundici immagini (meno, rispetto alle 226, di cui 193 a colori, del suo portfolio precedente), con relativi commenti dell'autore (sempre in inglese, of Course) e

di maniacali (quantunque tipicamente rispondenti al senso di perfezionismo dei Giapponesi) box con dei dettagli sulla realizzazione che soltanto un utente munito di un computer Silicon Graphic (oppure un Mac 9600/350, peraltro usato dall'autore), imbottito con i più potenti programmi di grafica (come il 2D Photoshop, il 3D Bryce2 e il LightWave3D tanto per citarne qualcuno estrapolato dalle pagine del recensendo Artbook) può apprezzare al meglio: sono offerte descrizioni tecniche sui colori usati, sul tipo di pennini e matite (per la parte "analogica"), sulle immagini digitalizzate, dimensioni in centimetri ed in pixel, data di creazione e arrivando a inserirci anche ore e minuti (questo per quanto concerne la parte "digitale", per soddisfare i desideri di qualcuno sufficientemente insano di mente da richiederlo, oppure che creda, da bravo superstizioso, nei giorni fausti ed infausti)! La maggior parte delle suddette immagini produce svariati temi: tratti in preponderanza dal Fantasy ma strizzando anche un occhio al Cyberpunk, costituiscono il genere nel quale si scatena la creatività artistica di questo genio e che rappresenta il suo aspetto peculiare.

Se a qualcuno può interessare saperlo, Masamune Shirow, che è nato nel 1961 a Kobe, non si era mai particolarmente interessato ai manga, se si eccettuano alcune influenze donategli dall'inossidabile Gundam, generando così allora, a soli ventiquattro anni, un suo stile che rimane tuttora unico ed inimitabile. Shirow non è da considerare, tuttavia, come un autore-mattatore, capace di sfornare tavole commerciali ai limiti del parossismo e quindi alla portata della totalità dei lettori, in quanto spesso genera una grafica unita con tematiche forse un po' pesanti da seguire secondo alcuni e che da sempre costituisce il suo marchio. Ma non vorrei perdermi in elogi, ai quali comunque non posso fare a meno di sottrarmi, per passare - ahimé, un po' sommariamente - alla descrizione di alcuni dei principali soggetti che compaiono tra le pagine patinate (d'ottima qualità, peraltro) dell'Intron Depot 2. Cito, quindi, il soggetto intitolato "Kaminari", diviso in due immagini e realizzato nella prima metà del 1993: l'autore afferma qui che volto e corpo delle due fanciulle, impersonanti la divinità del fulmine (kaminari significa fulmine, appunto) sono diverse dal modo in cui le avrebbe realizzate adesso, scherzando sul fatto che se fulmini ed elettricità statica sono i nemici mortali dei computer (ne so qualcosa... NdZelig), sarebbe interessante operare una storia incentrata sull'umanizzazione di tali fenomeni (con la vana speranza di esorcizzarli). Entrambe sono comunque passate sotto scanner e susseguente digitalizzazione, con il risultato che la prima è stata finita il dieci dicembre 1996 alle 05:56; la seconda, invece, il tredici dicembre alle 00:36, con un risultato finale per nulla detestabile (ma che fatica, però!). Altri soggetti affascinanti sono quelli intitolati "Cherry Blossom" (dedicato all'inizio della stagione scolastica giapponese), "Yamato Takeru" (una sorta di squadra speciale, stile AMP, che ha come stemma... lo stesso della squadra dei Falchi!), "S.M.A.P." (idem come il precedente e la cui peculiarità è quella di avere un protagonista maschile) e "Sleeping Fairy" - della quale Shirow si cruccia di non averla "renderizzata" a regola d'arte - (sarà, ma io, che me ne sono procurato il poster da un "Newtype", non credo possa essere ulteriormente perfezionata...). Conturbante, invece, è "Steam Angel", nei confronti del quale il Nostro ha lavorato duramente per non creare un qualcosa che potesse apparire in qualche modo volgare (si potrebbe affermare che "la volgarità non risiede nell'opera riprodotta, ma nella mente di chi la osserva" NdHelmut Newton). Cenno a parte per le immagini create dall'autore per videogiochi (come "Trinea 2", oppure compact disc audio, di cui cito solamente "Ein Requiem Für Menschen", prodotto per la Toshiba Emi, nel quale l'autore ha dato sfoggio d'alta liricità nella realizzazione di scene idilliache aventi per protagonisti divinità ed Angeli del Cielo. Globalmente devo assicurare che "I.D.2-Blades" è un prodotto eccellente, frutto di una cura certosina data al dettaglio, che conferisce a questo mangaka di talento, partito dalla "gavetta" con "Black Magic M66" (opera autofinanziata e comparsa su una "dojinshi" e che gli è valso l'approdo alla Seishinsha) e passato per capolavori come "Appleseed" (giudicato miglior manga del 1985), l'ingresso a pieno titolo nell'Olimpo degli migliori illustratori nipponici e non solo di questo decennio (se non addirittura di questo secolo). Semplicemente un miracolo di grandiosità che giustifica il prezzo, piuttosto elevato, del volumone in oggetto.

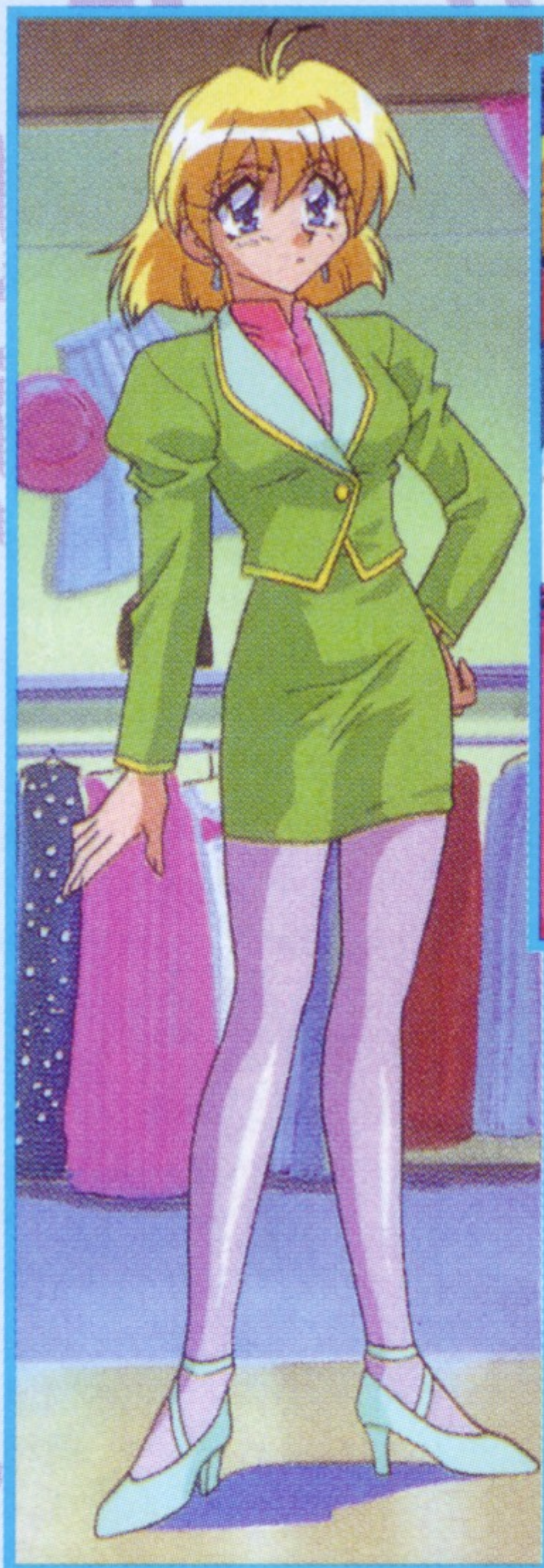
Antonio Vittozzi

Lost Universe

Vacillator

Lost Universe è una serie di fantascienza leggera e ciò, benché preferisca quella pesante, mi predispone bene nei suoi confronti. Però c'è da dire, purtroppo, che ha gli stessi pregi e gli stessi difetti di Slayers, a cui si aggiunge il fatto di presentare esagerazioni che magari dovrebbero far ridere. Comunque se lo dessero in TV, qualche puntata sicuramente la vedrei con piacere...

Non è colpa mia, ecco! Faceva freddo, ero entrato lì per ripararmi dalla tremenda burrasca che si abbatteva su di me! E poi non era mia intenzione, si tratta di un equivoco! Non volevo scavalcare la transenna, togliere quelle ridicole sagome di cartone, posizionarmi al centro del teletrasporto, costringere un tizio di passaggio a scattarmi una foto, scappare a gambe levate e sbeffeggiare il servizio d'ordine di quella mostra di Star Trek! Ecco, io non lo volevo fare! E' stato un incidente! Ho anche un testimone attendibilissimo che può confermare (vuoi farmi vergognare di nuovo? NdNekochan) (ehm... NdMendo)! Ho capito, vi devo parlare di Lost Universe. Nato nel 1992 come romanzo del celeb(errimo)re Hajime Kanzaka, già autore del più famoso Slayers, Lost Universe è la trasposizione fantascientifica della comicità già collaudata in Slayers. Punto. Fine recensione. Capo, mi paga lo stesso se finisco così l'articolo? No, non voglio fare il lavativo, è che dovrei tornare a casa, ho dimenticato il gas aperto, se esplode ammazza il gatto, che mi sono appena ricordato non mangia da due settimane, quindi dalla fame potrebbe anche sbranare il mio povero cane cieco e prendere a causa della sua carne marcia la peste bubbonica, sa, non vorrei che contagiasse il mio criceto zoppo, ci sono troppo affezionato da quando è diventato sordo... co-come, non mi crede? Vabbè, confesso, il mio cane non è cieco, ha solo otto decimi...

Lost Universe, dicevamo, è una serie TV ispirata a questo romanzo (di cui sono usciti al momento 4 libri) trasmessa da TV Tokyo dal 27 Aprile del 1998 per ogni settimana con un totale di 26 episodi. Dopo la trasmissione, come buona norma Kadokawa, è stato serializzato il manga direttamente ispirato, che viene ospitato dal magazine Dragon Jr. ed è disegnato da Shoko Yoshinaka (già disegnatrice di Slayers). Bene, dopo queste informazioni che vi hanno dato un'infarinatura generale sulla provenienza di L.U., scrollatevi i vestiti, che sembrate dei panettieri... Adesso che siete tornati ad assomigliare a persone serie passiamo alla trama: è uno Slayers più scialbo ambientato nello spazio. Punto. Fine recens... BONK!!! CRASH!!! STUMP!!! Occhèi-occhèi, ho capito. Siamo in un lontano futuro, 2500 o giù di lì. La Sword Breaker è un'astronave armata di tutto punto che solca i mari dello spazio ma non è l'Arcadia di Capitan Harlock, viaggia più veloce della luce ma non è l'Enterprise di Kirk, ha dei potenti cannoni ma non è la Base Bianca di Gundam, insomma, non è niente. Il problema non è cos'è, ma come è fatta: in computer grafica. Per il 90% delle scene è disegnata al computer, si muove e si deforma, si gira e si allunga grazie ai calcoli di un computer. Non è male, è solo uno spreco. Con un lavoro artigianale si poteva ottenere un risultato identico, ma così è la vita, oggi ci sei, domani non ci sei più...

Al comando di questa bagnarola troviamo Kane, che ha ereditato il catorcio dalla nonna, tal madama Alice. Con la carretta ha ereditato anche il suo sistema operativo, l'anima della carriola, lo spirito guida del triciclo, che si mostra tramite una proiezione olografica denominata Canal Volfield. Canal ha due

In My Humble Opinion

Da dimenticare al più presto. Questo è un anime che non ha un senso compiuto, come le frasi che scrivevo alle elementari: che diavolo vuole essere? Un cartone comico? Fa ridere i polli (piano con gli insulti NdPolli). Una commedia brillante? Ha fallito. Un anime di fantascienza? E' scadente. Una serie sci-fi con tanta avventura? Letame. Già sento le conseguenze di una visione prolungata, incomincia a farmi diventare antipatico anche Slayers! Aiuto! No, a parte gli scherzi, non riesco proprio a consigliarvi questo anime neanche se siete ultraincalliti fan di Hajime Kanzaka. Se i suoi romanzi riguardanti Lost Universe sono rimasti tanto a lungo in soffitta, beh, un motivo ci sarà stato! Ah, dimenticavo di dirvi che L.U. copia addirittura qualcosa da Evangelion: l'impostazione architettonica di alcune astronavi, la voce in sottofondo e le postazioni dei navigatori che ricordano tantissimo la base della Nerv, per non parlare della sigla finale, che ruba da Eva il concetto visivo, sono dei veri e propri furti a piene mani! Al rogo.

Lost Universe

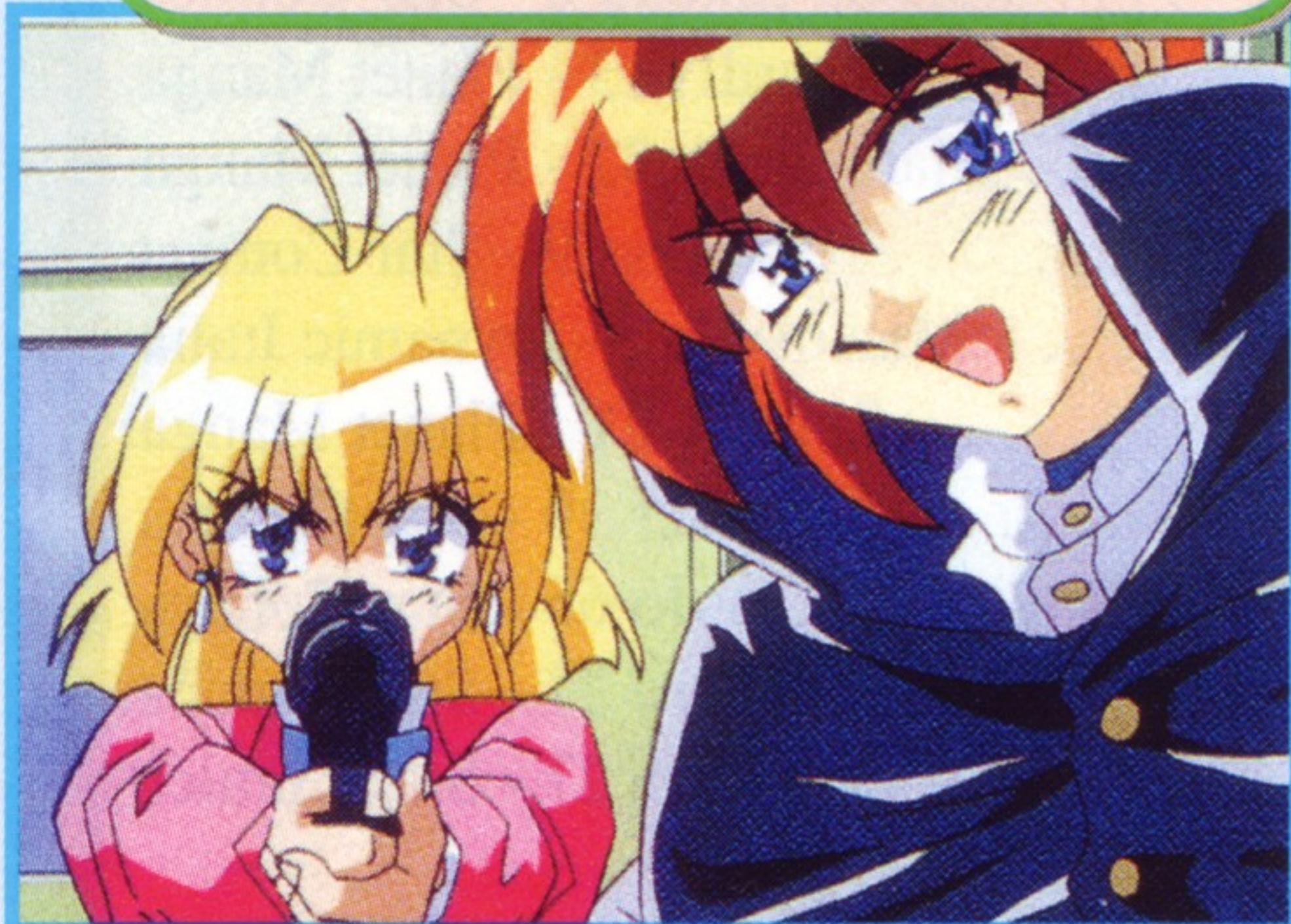
» *non c'è molto di positivo, per quanto mi riguarda non vedere Lost Universe sarebbe stato già qualcosa di positivo.*

» *di negativo invece c'è tutto. Volete un motivo per non vedere Lost Universe? Ditene uno qualsiasi, andrà bene sicuramente.*

TV

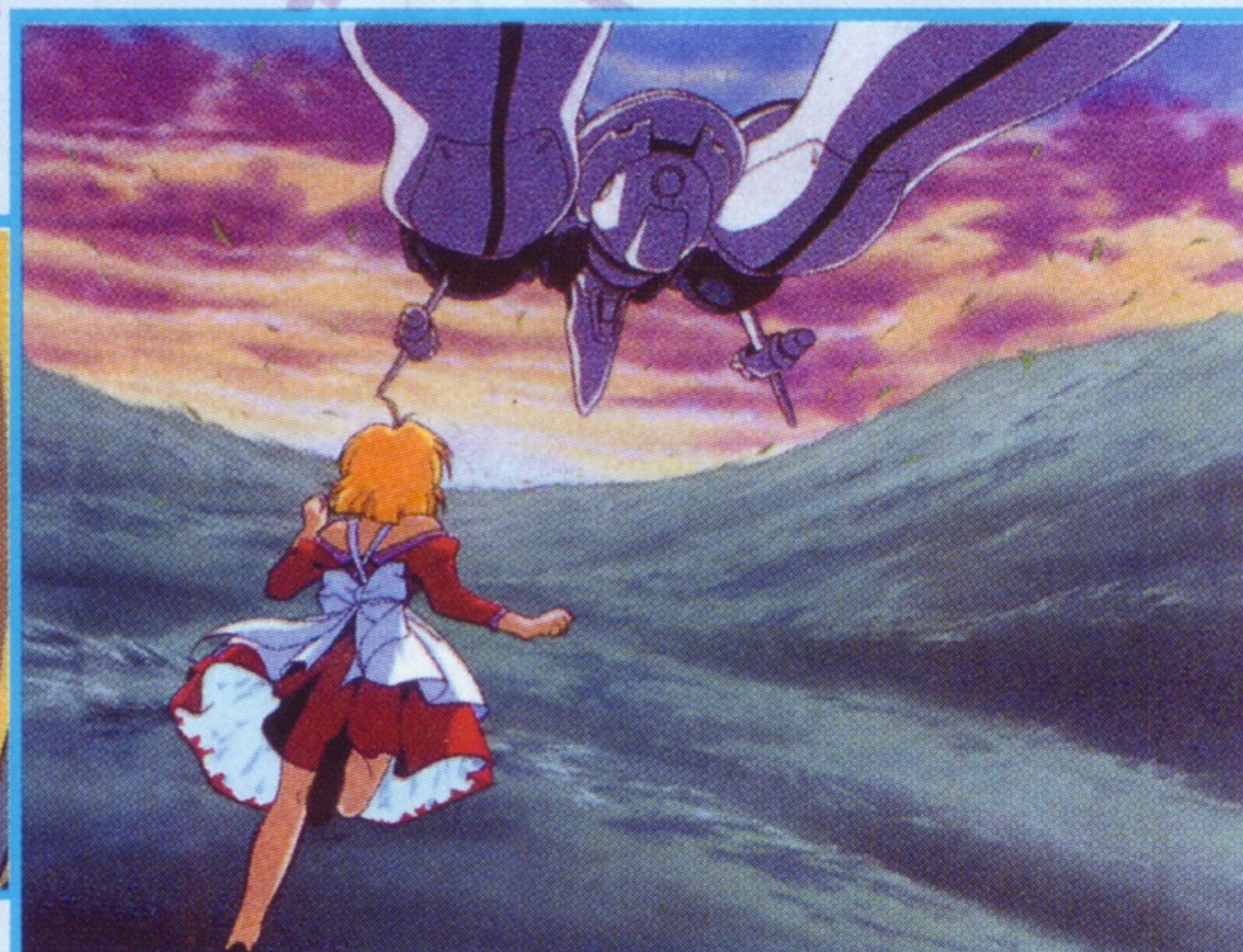
: 22'

Giudizio Globale:

benkyō!

forme e poco più, nel senso che normalmente ha le fattezze di una ragazzina di 14 anni, capelli verdi e occhi a balcone; a volte si mostra però come una donna adulta... la costante dei capelli verdi resta. Canal è infantile, suscettibile, estroversa. Paragonarla a Lina di Slayers è quantomeno lecito. Kane è una specie di agente di una organizzazione per l'ordine universale, ma secondo me sono tutte balle, sono sicuro di averlo visto in TV vendere batterie di pentole in acciaio inox 18/10 con in omaggio una mountain bike con cambio Shimano... Caratterialmente è molto anonimo, non si distacca dalla massa dei protagonisti di anime per nessuna particolarità, tranne per il fatto che ha un armadio pieno di mantelli tutti uguali, un po' come Dylan Dog per i vestiti. Insieme ad una terza fanciulla, una specie di inceneritore della Nettezza Urbana, vista la quantità biblica di cibo che inglutisce, i nostri eroi se ne vanno in giro per lo spazio senza combinare niente che non sia meno annoiante di una partita al pachinko. La trama prevede pochi colpi di scena, un combattimento in tuta spaziale ogni tanto, un concorso di bellezza in costume da bagno, tutti in allegria e tante banalità. Se la trama è penosa però c'è da dire che anche la qualità tecnica si difende bene: fa schifo. Animazioni che rasentano l'immobilità, con scene di corsa che sembrano delle istantanee scattate male, un risparmio sui movimenti dei protagonisti irritante e un riciclo delle scene che farebbe la felicità degli ecologisti. Probabilmente il budget era basso, ma almeno poteva essere distribuito meglio, la computer grafica poteva essere evitata in funzione di una qualità generale migliore! I colori sono brillanti ma sanno di vecchio, i disegni sono abbastanza variabili, molto simili a Slayers ma forse un po' più spigolosi. Il mecha design, fattore che dovrebbe essere primario in una serie "fantascientifica", è scadente e poco originale, prende spunto da Star Trek per le astronavi e da Gundam per alcune armi (come la spada laser), ma manca di classe. Le ombre mi sembrano messe abbastanza a casaccio, solo i fondali sono accettabili. La colonna sonora se la cava bene rispetto al resto, musichette simpatiche e adatte, con effetti sonori "copiati" da Dragonball Z e Gundam che danno quel brivido in più. Le sigle sono cantate entrambe da Megumi Hayashibara: Infinity, quella iniziale, è abbastanza ritmata, cantata anche bene, oserei dire. Extrication, quella finale, è leggermente più tendente all'hip-hop, gradevole da ascoltare anche se non si capisce un cavolo di giapponese. Insomma, si poteva fare tranquillamente a meno di questo capolavoro di mediocrità, dopo aver visto Cowboy BeBop il mondo creato da Lost Universe mi sembra scarno e poco credibile (nel 2500 Kane per collegarsi alla propria astronave tramite una specie di computer tascabile usa un cavo che si collega ai cavi della corrente o qualcosa del genere. In più l'interfaccia grafica ricorda l'Explorer. Ma fatemi il piacere!), gli episodi sono vuoti e, anche quando vogliono sembrare più profondi, restano privi di spessore. Bah, al diavolo, io me ne torno al teletrasporto...

Marco "Mendo" Guerra

La pagella

Animazioni	2
Disegni	4
Musiche	6
Trama	2
Regia	5
Doppiaggio	-

M.I.B. manga in black

Lasciatemi spararee, perché ne sono fieeerooo! Lasciatemi sparare a un animaale indifeesoo! Vi piace? Fa parte di un inno che sto componendo per conto dell'associazione "Nessuno salvi il daino". Mi rendo conto che non c'entra nulla con benkyo!, però ci tenevo a farvi partecipi...e poi chi può essere tanto crudele da voler distruggere il mio irresistibile carisma e offuscare la mia personalità? Veniamo a noi. Dunque, per questo bimestre le nuove uscite nel settore manga si possono contare sulle dita di una mano ma, in compenso, il Mibtel segnala un aumento di parecchi punti percentuali sulla piazza della Qualità. I risparmiatori più accorti avranno già avuto modo di constatare l'aumento dei prezzi di alcuni di questi titoli, e ci si augura abbiano già investito tranquilli i loro beni. Iniziamo con "Budda", un'opera prevista in 14 volumoni del mai abbastanza compianto Osamu Tezuka. Il manga, edito in Italia dalla Hazard, tratta della vita del Budda Sakyamuni ed è permeato di tale poesia e profondità che neanche il più ottuso detrattore dei fumetti nipponici potrà mai denigrare. I punti a sfavore dell'acquirente sono il prezzo piuttosto salato di lire 15000 - giustificato comunque dall'edizione lussuosa e dalla distribuzione limitata alle sole librerie - e qualche sbavatura nel ribaltamento delle tavole (a pagina 72 del secondo volume c'è una piantina in lingua Giapponese speculare...). A favore dell'investimento c'è il fatto che la serie impreziosirà a dismisura la vostra libreria, che non passerà mai di moda, e che è assolutamente bella. L'umanità dei personaggi è indimenticabile - da Chapra a Tatta - e indimenticabile è la profonda ispirazione religiosa e spirituale che si può cogliere già dalle prime pagine. Deliziose, poi, alcune trovate umoristiche come la richiesta di autografo sulla foglia e l'ingresso di comparse "fuori tempo". Menandola sul filosofico potremmo dire che in molti casi per "bel manga" s'intende un manga dall'aspetto grafico gradevole - come per le opere di Katsura o Shirow - o, più spesso, quel certo equilibrio che esiste tra testo e disegni. In ogni caso ci riferiamo a degli elementi "fisici" per dire che quella tale cosa è bella. Qui no, qui c'è "la forma pura del bello in sé", c'è "l'idea" del bello che si realizza attraverso la carta, l'inchiostro e la parola scritta.

Da questo punto in avanti vale la seguente regola: non esiste alcun giudizio che risulti a tal punto vero da escludere qualsiasi falsità.

"Mostruosamente intimista-depressivo" è la

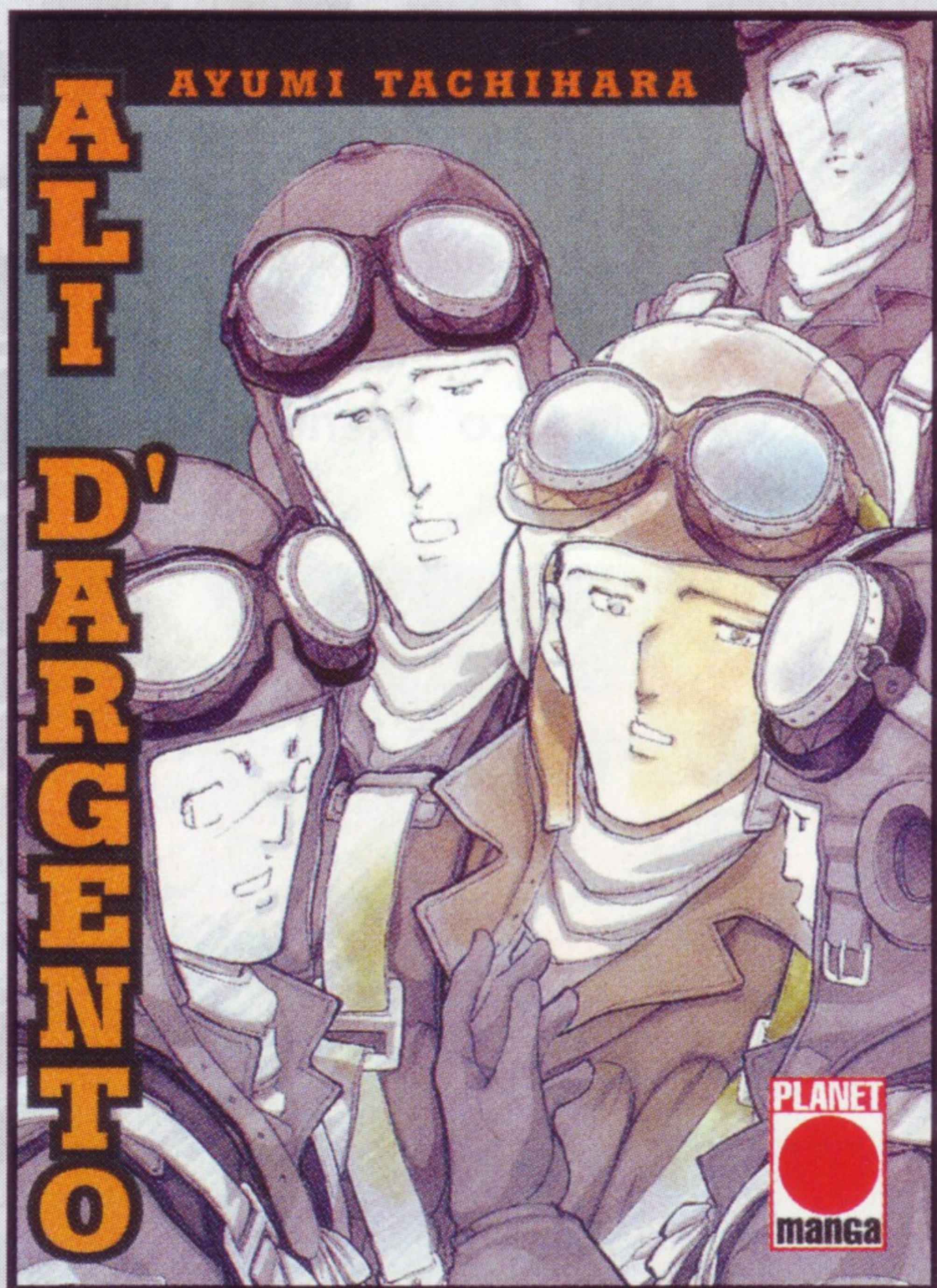
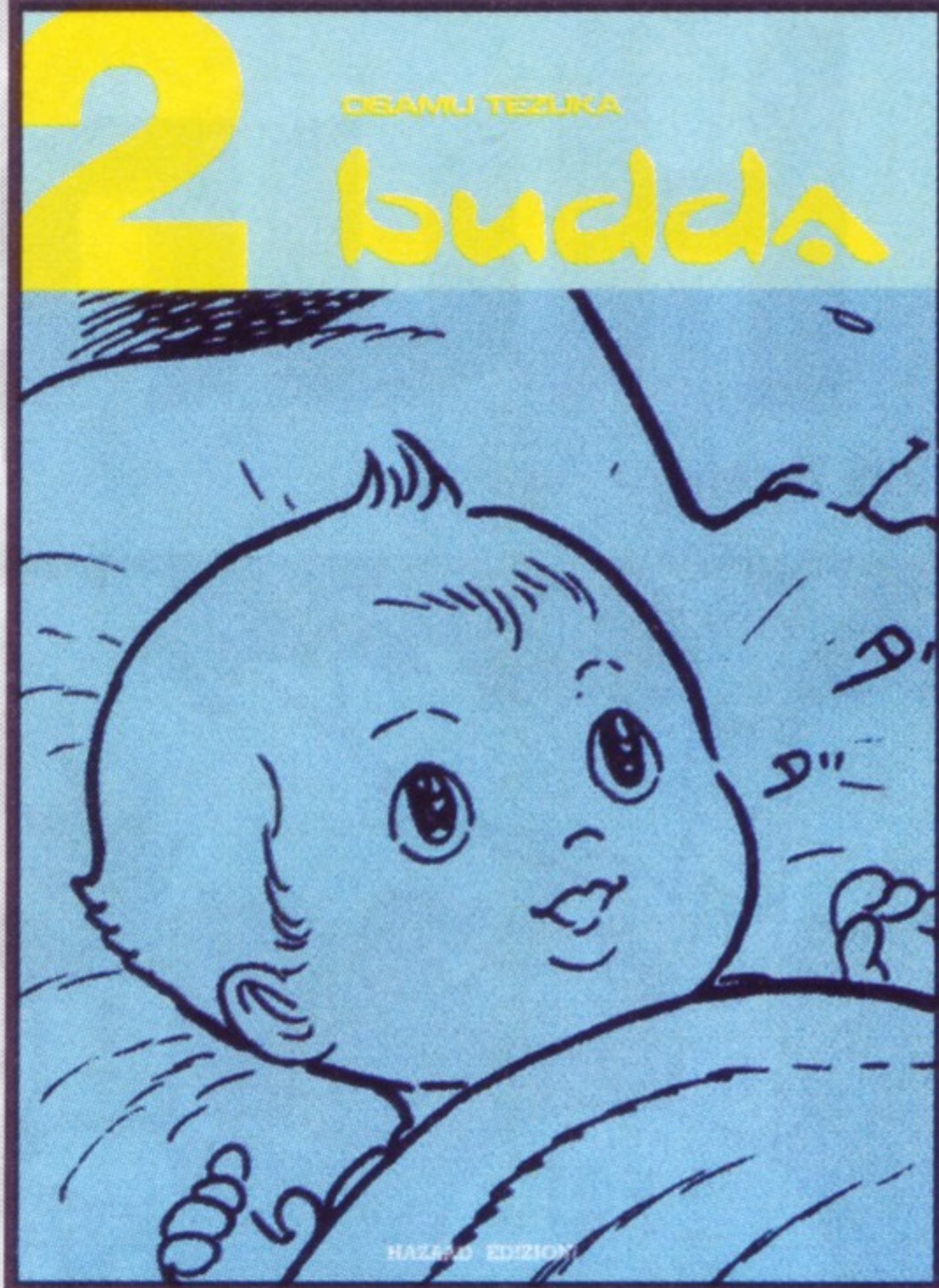
RG Veda ©CLAMP

Top Ten

1° .....Maison Ikkoku 6 - Star Comics
2° ....Bastard!! 13 - Planet Manga
3° ......Slam Dunk 32 - Planet Manga
4° ....Express 9 - Star Comics
5° ......Mazinsaga 2 - Dynamic Italia
6° ....Berserk 21 - Planet Manga
7° ......City Hunter 39 - Star Comics
8° ....JoJo 65 - Star Comics
9° ...Ken il Guerriero 27 - Star Comics
10° .....Ushio e Tora 27 - Star Comics

Dati raccolti presso:
Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-9749003

Ali D'Argento ©Ayumi Tachihara

Cestus ©Shizuya Wazarai

prima cosa che passa per la mente quando finisci di leggere "Ali d'Argento" di Ayumi Tachihara, sfornato il mese scorso dalla Planet Manga. Anche questo one shot si distingue benone dalla massa, sia per l'enorme lavoro di documentazione che c'è dietro e sia per la capacità di far comprendere anche a un occidentale di fine millennio cosa poteva passare per la mente di un "Kamikaze" - che scopriamo essere solo il nome di una delle tante squadre suicida dell'esercito imperiale- solo apparentemente atarassico, negli ultimi giorni della sua vita. Angosciante ma... bello.

Budda ©*Osamu Tezuka*

Mi dicono che è operante anche la borsa di Wall Street e che è uscito il tostissimo Spawn, ma per il momento continuiamo a concentrarci sui mercati asiatici.

In ordine cronologico avrei dovuto iniziare da Golden Boy di Tatsuya Egawa, il cui primo volumetto è uscito per la Dynamic qualche settimana prima degli altri. Per quelli che si sono messi in contatto da poco, ricordiamo che lo strano nome di questa rivista è poco liberamente tratto dall'ossessiva parola d'ordine di Kintaro Oe - il protagonista del manga in questione - e quindi vi lascio immaginare cosa ne penso. Trattasi di episodi autoconclusivi legati unicamente dalle peripezie di Kintaro, un giovanotto di venticinque anni con la fissa dell'apprendimento. L'unica controindicazione al primo volumetto è circoscritta ai pazienti che hanno già ammirato gli Oav una quarantina di volte come il sottoscritto, perché sono una copia in meglio dei primi episodi cartacei.

Golden Boy ©*Tatsuya Egawa*

Scendiamo di qualche punto percentuale sulla scala Qualitativa e scopriamo Cestus di Shizuya Wazarai ed edito ancora dalla Planet. Ancora rivisitazioni storiche, ancora un'epoca e un luogo diverso: l'antica Roma. I disegni sono abbastanza accattivanti e ricordano neanche tanto vagamente quelli di Berserk, mentre la storia è incentrata sulle avventure di una giovane promessa dell'Anfiteatro Flavio: uno schiavo dall'aspetto tanto innocuo quanto ingannevole. Quando si ritrova a dover combattere col suo miglior amico per aver salva la vita si accorge di avere Girmi nelle braccia e lo riempie di botte. Quindi fa conoscenza con Agrippina e un Nerone ancora adolescente e ancora poco propenso ai piaceri della piromania; in compenso, però... Manga di piacevole lettura, interessante quanto basta e la cui esecuzione non preoccupa il Pentium Z che avete nella calotta cranica. Se fossi saggio mi direi "acaclettico" e sospenderei il giudizio ma, non essendo affatto un possessore di verità e sperando vi accontentiate di una semplice opinione, direi che Cestus è "interessevole".

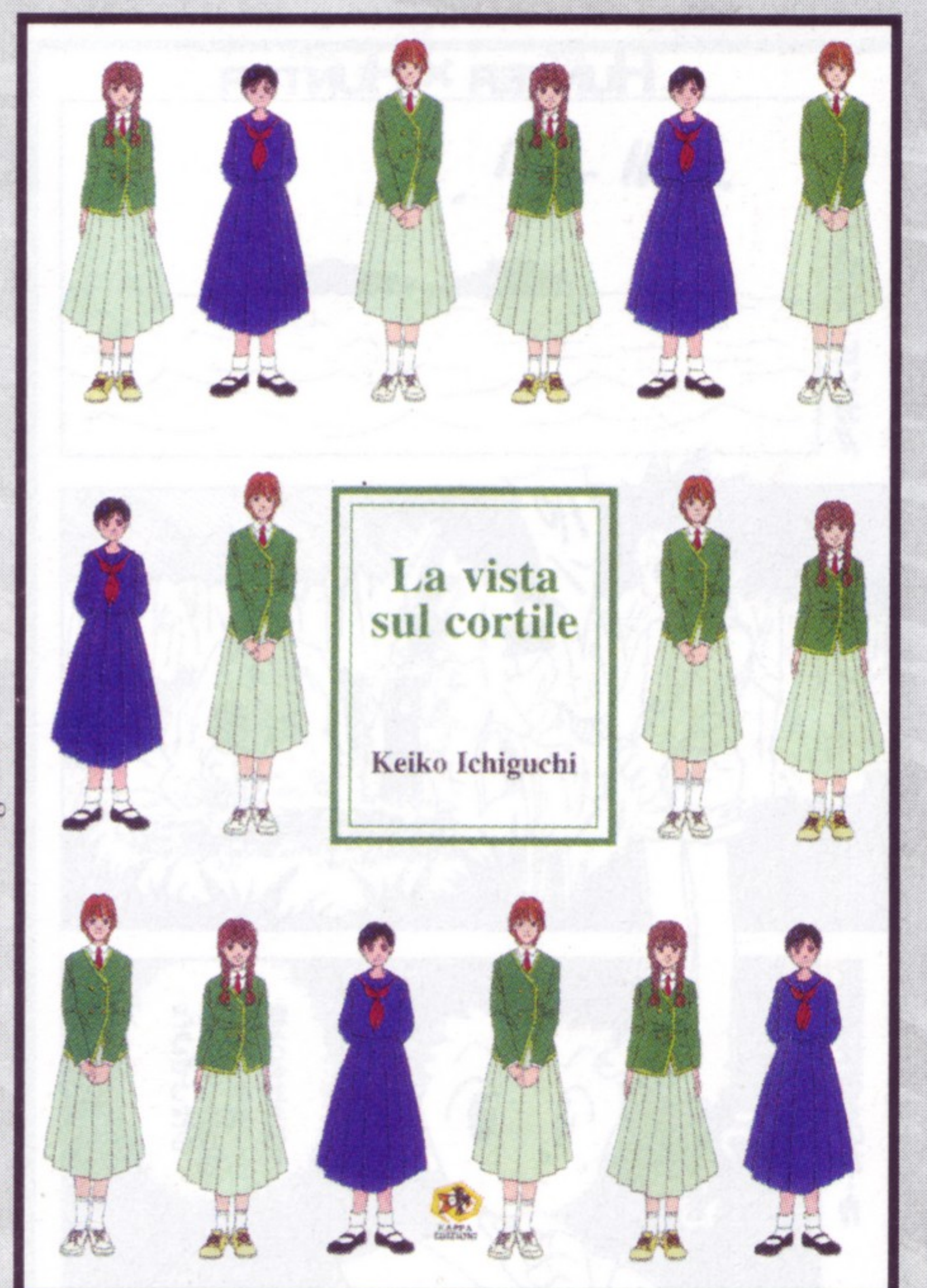
Sul versante "manga made in girls", spunta un volume di medio formato e dalla copertina chiaramente ispirata a quella del romanzo più celebre della Yoshimoto. L'autrice è Keiko Ichiguchi (ex Sakisaka), il prezzo è di 15000 lire ed è pubblicato dalla Kappa Edizioni. In questo caso siamo di fronte a un lampante esempio di storie sentimental-intimiste-adolescenziali. Indicato soprattutto per un pubblico femminile, a causa della particolare narrazione è preferibile leggerlo in condizioni di assoluta tranquillità interiore.

Lo stesso dicasi per "L'uomo che cammina", un manga di Jiro Taniguchi (Tokyo Killers) sempre targato Planet e incentrato, pensate un pò, su un fesso che non ha niente di meglio da fare che andarsene in giro a osservare le cose più normali del mondo. Mendo sostiene che si tratta di un'opera di indubbio spessore ma dal momento che la rubrichetta è mia e solo mia, la sua opinione non conta nulla e mi avvalgo della facoltà di non rispondere... ehm, no... questa la dovevo dire al processo per peculato e concussione... insomma, l'obiettivo di questo fumetto sembra essere quello di rilassarti e indurti a dare più valore alle piccole cose di tutti i giorni, e c'era quasi riuscito. Senonché mi sono accorto che anche 13900 lire sono una piccola cosa di tutti i giorni...

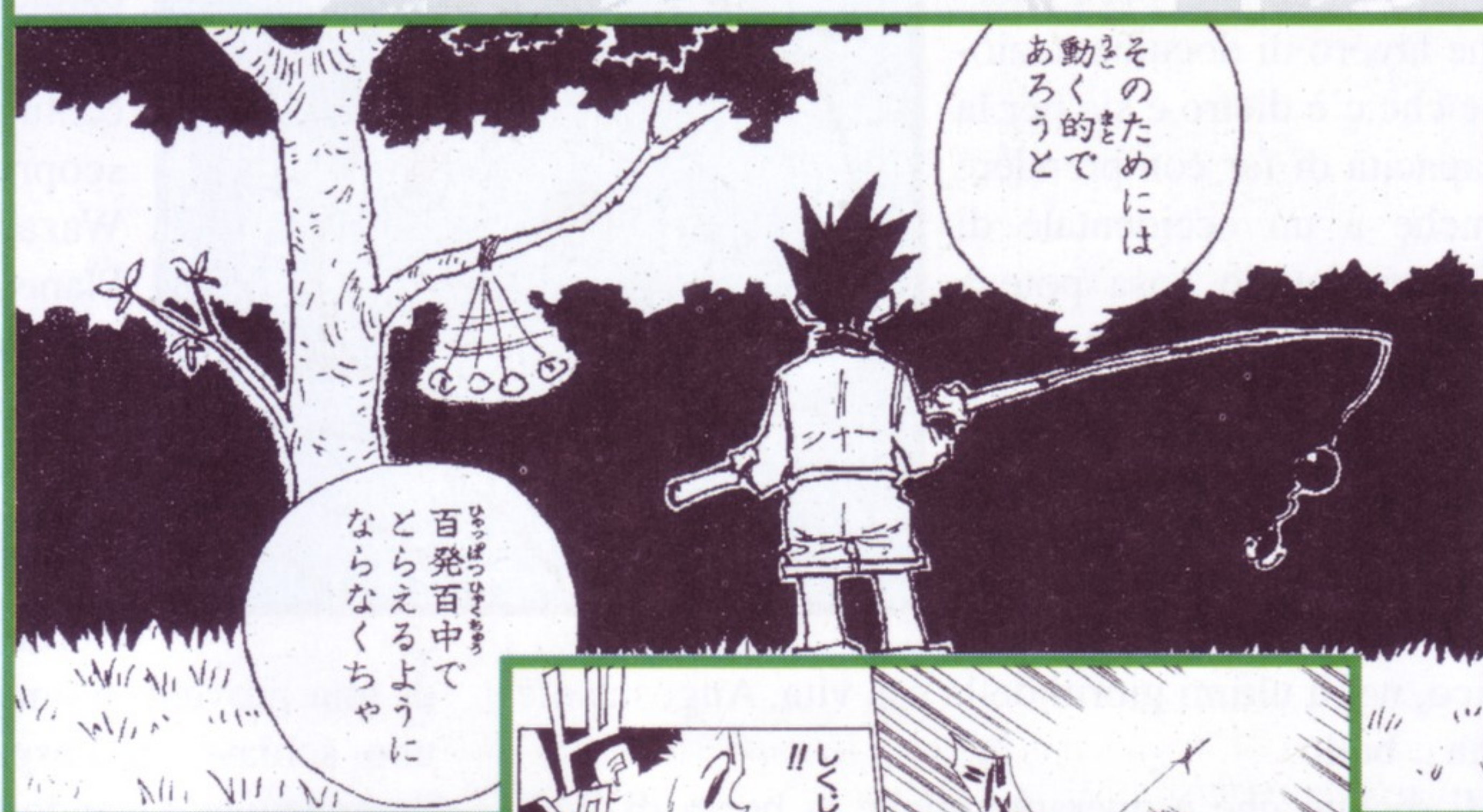
L'uomo che cammina ©*Jiro Taniguchi*

Prima di chiudere la giornata borsistica, due ultime novità dalla solita Planet Manga: "I cortili del cuore" rappresentano un investimento sicuro per tutte quelle signorine che hanno sempre cercato una storia di sentimenti col piercing, mentre RG Veda è un interessante Fantasy delle CLAMP di difficile digestione.

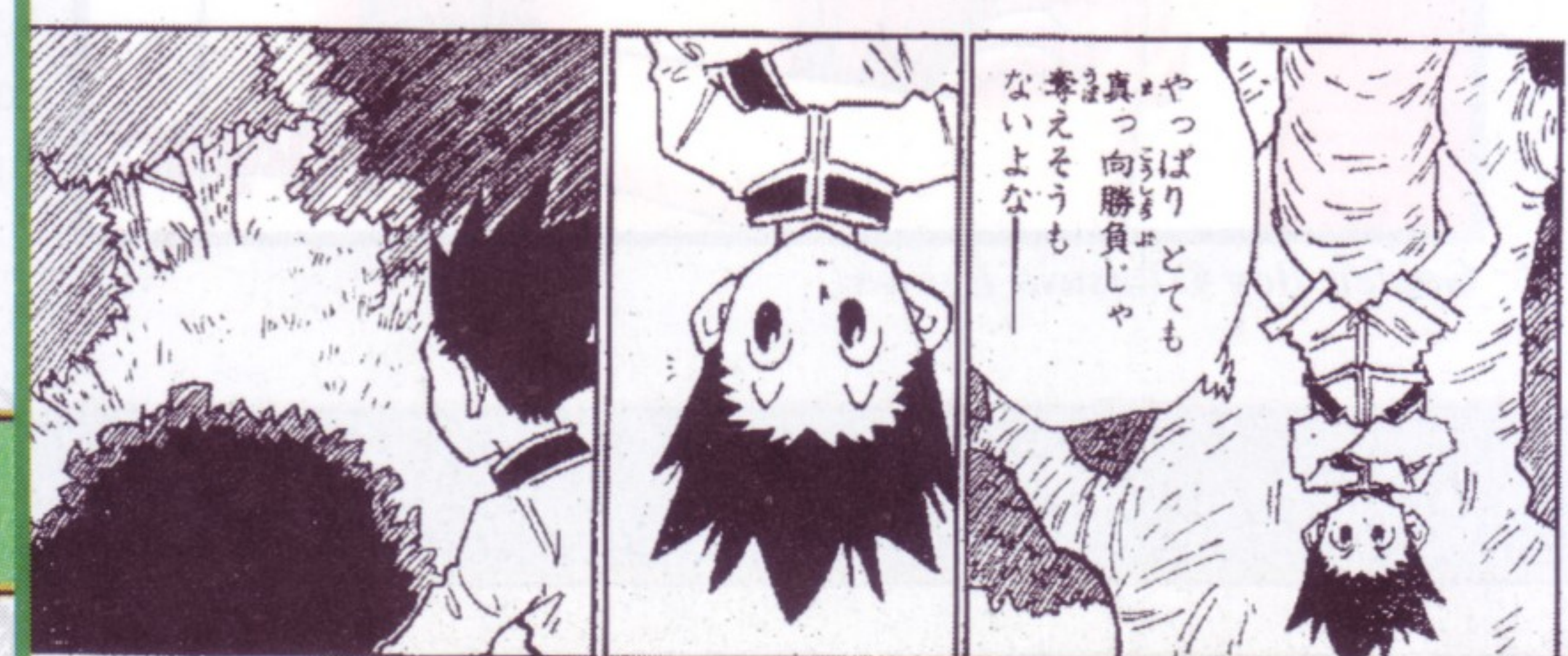
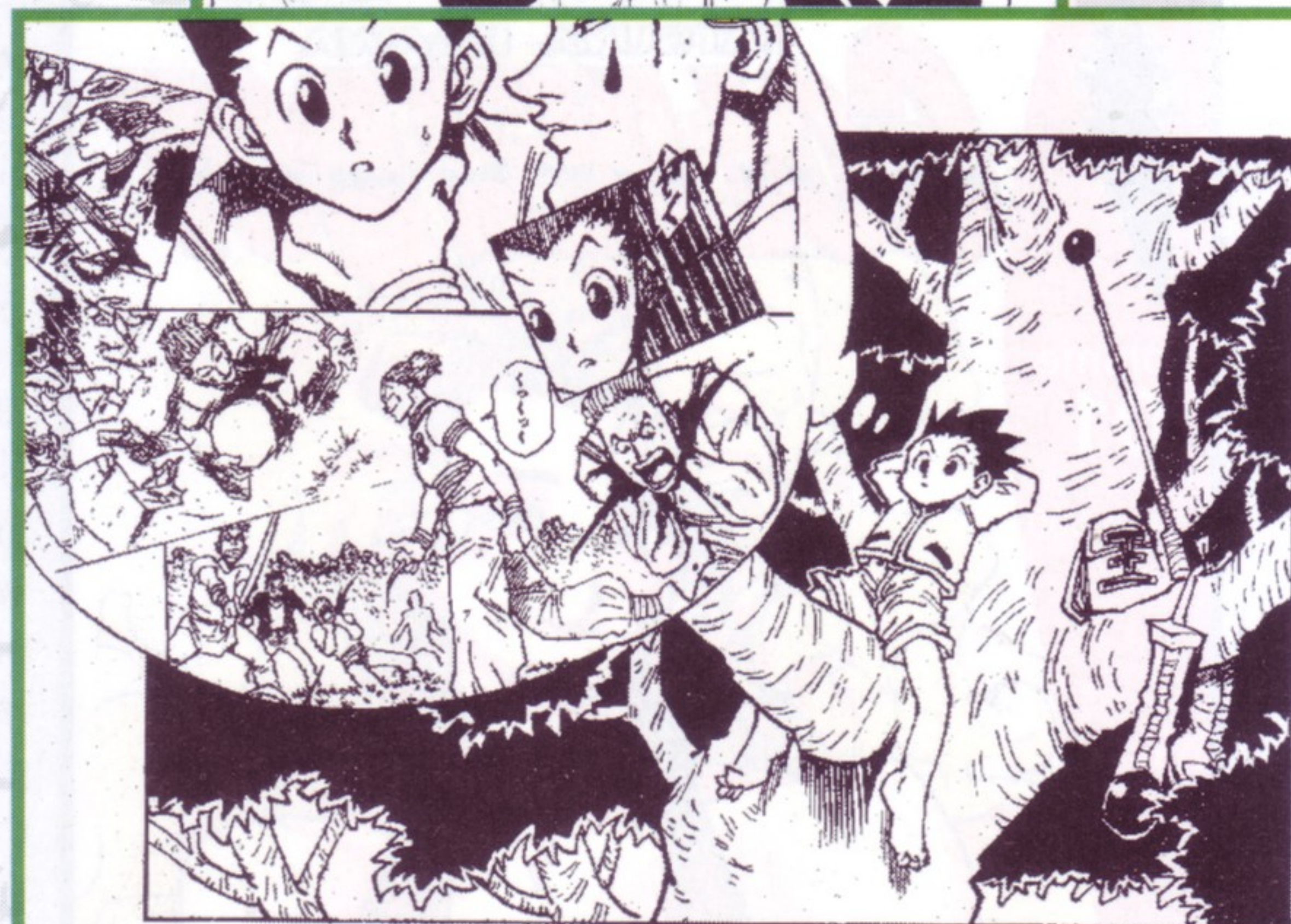
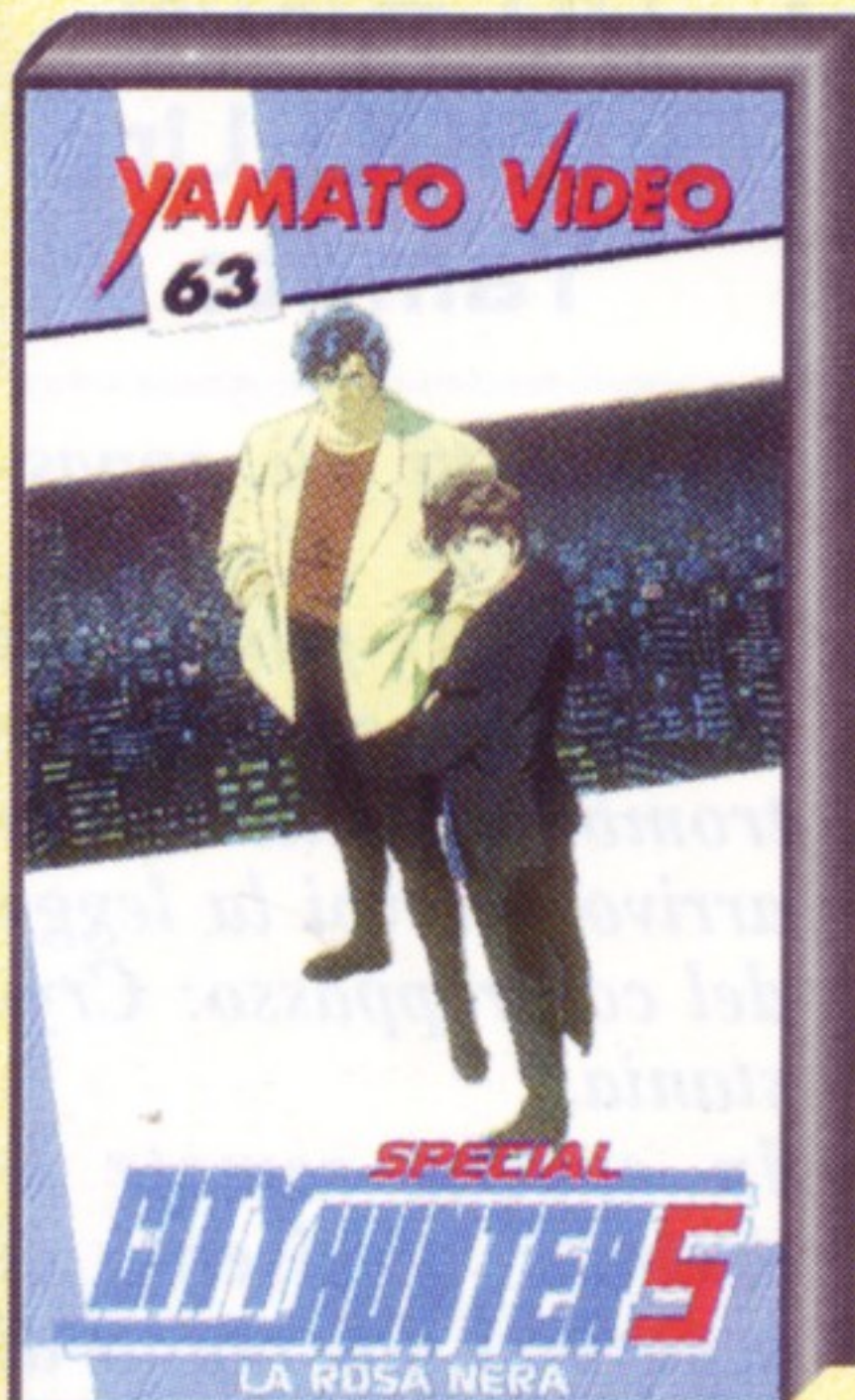
Roger.

Emanuele "Zelig" Carbone

La vista sul cortile ©*Keiko Ichiguchi*

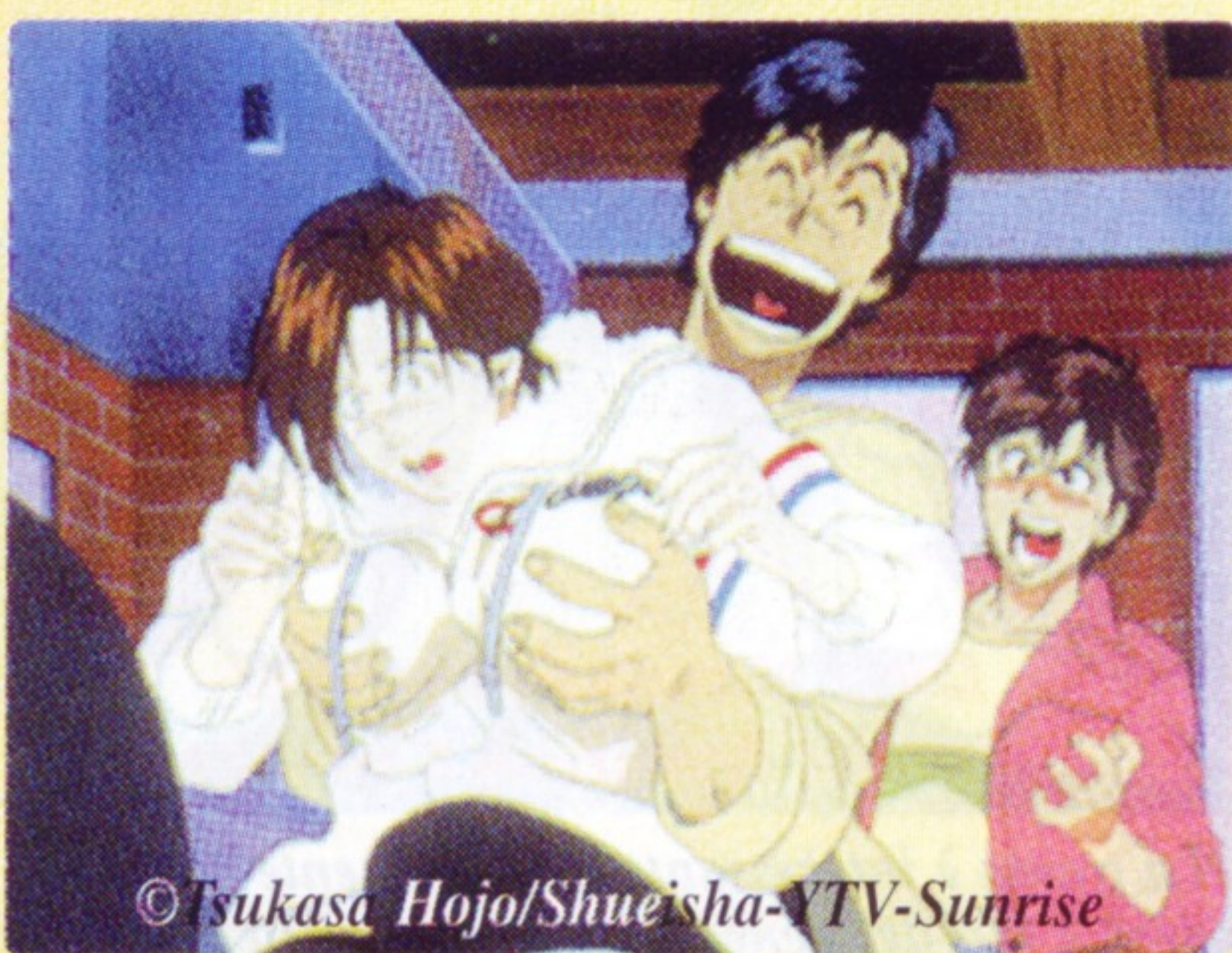
Hunter X Hunter

Essere un Hunter può essere molto conveniente: Nutella a volontà, cartoni non censurati 24 ore su 24, parcheggio riservato... ma tutto questo al giovane Gon non interessa, lui è contento di vivere con la nonnina. Quando però un giorno scopre che il padre è ancora vivo, e per giunta è un famoso Hunter, il ragazzo decide di seguire le sue orme, e si imbarca per andare a sostenere il difficilissimo esame per diventare Hunters. Ma non sarà facile, la Nutella gratis fa gola a molti, e le selezioni iniziano praticamente da subito. Il viaggio dall'isola dove viveva Gon servirà a escludere i candidati meno dotati, e il futuro riserverà non poche sorprese. Il giovane aspirante dovrà dimostrare, più che di essere un buon combattente, di avere una testa e di saperla usare. La maggior parte delle prove che affronterà richiederanno ragionamento, intuizione e destrezza. In questo HxH è piuttosto originale, si distacca dai manga degli ultimi tempi che puntano tutto sul fascino dei protagonisti e sui combattimenti spettacolari. Qui l'accento è posto sull'aspetto "avventuroso" della storia, le varie vicende hanno un ritmo piuttosto calmo, salvo poi salire a punte di tensione notevoli in una climax affascinante. Non c'è da sorprendersi, se pensiamo che l'autore di HxH non è altri che Yoshihiro Togashi (già conosciuto in Italia per YuYu Hakusho, pubblicato su Express dalla Star Comics). In questo nuovo manga Togashi ha cambiato stile di disegno, ed è tornato al tratto semplice dei suoi primi lavori. Chi ha letto YYH forse sarà un po' deluso dai disegni che pubblichiamo in questa pagina, ma ciò che è cambiato è solo l'aspetto estetico. Anche in questa forma più semplice l'autore riesce a inserire un notevole livello di dettaglio, specialmente nelle scene più importanti, lasciando che l'attenzione del lettore si concentri sulla storia piuttosto che sui virtuosismi grafici.

Iniziato nel 1998 sulle pagine di Shonen Jump, HxH ha rapidamente conquistato un posto di tutto rispetto nel cuore dei fan giapponesi, e i volumetti di lusso che raccolgono la storia (per ora siamo a 3) sono sempre ai vertici delle classifiche.

Dal 6 Gennaio di quest'anno si è verificato un cambiamento nella vita di Togashi, cambiamento che potrebbe riflettersi sul suo lavoro. In quella data infatti ha preso moglie, e il nome della sposa è Naoko Takeuchi (l'autrice del popolarissimo SailorMoon). Ci sarà da aspettarsi l'avvento delle SailorHunter? Speriamo di no, e tanti auguri alla coppia!

Claudio "Totoro" Alviggi

City Hunter - Special 5

91 minuti
39.900 Lire
Yamato

Tra tutti gli special che ho visionato questo è quello che mi ha soddisfatto di più: una sceneggiatura ben congegnata (Yuichi Higurashi), una regia attenta (Kazuo Yamazaki), musiche come sempre all'altezza (lodiamo perciò Masara Nishida e Tatsumi Yano), unite a dei disegni e animazioni gradevoli (Sachiko Kamimura, Keichi Saito), fanno di questo il più brillante tra gli episodi di questo abilissimo, quanto "affamatissimo" sweeper. Il caso da risolvere, stavolta, riguarda un professionista che ha militato nella Legione Straniera, che attuando una vera e propria strategia del terrore cerca di spodestare il nostro dal ruolo di N°1 tra i killer, non esitando nemmeno a mettere in pericolo la vita della sorellastra (pedina inconsapevole delle sue ambizioni). Come sempre accade in questi special, tutti vengono ad essere coinvolti: da Saeko al Prefetto (suo padre, tanto per dire che alla fine la parentela non conta nella carriera...); da Umibozu/Falcon al vecchietto gestore del videonoleggio preferito di City Hunter, arrivando financo ad un armadio a due ante travestito da... travestito, appunto (e doppiato, per l'occasione, da un'inedita Maurizia Paradiso). Insomma una bell'adunata generale per salvare stavolta non solo una persona, ma tutto il quartiere dei piaceri di Tokyo (Shinjuku) dalla furia devastatrice di ordigni esplosivi sparsi un po' dappertutto. Nell'edizione italiana vediamo riconfermato tutto il cast dei doppiatori della serie televisiva, oltre che degli altri special Yamato, ossia: Guido Cavalleri (Ryo Saeba), Roberta Gallina (Kaori), Vittorio Bestoso (Falcon) e Saeko (Patrizia Scianca) oltre la suddetta Maurizia Paradiso.

Antonio Vittozzi

©Tsukasa Hojo/Shue'sha-NTV-Sunrise

Posso apprezzare ampiamente questo personaggio, perché è coerente con la sua natura: è sempre a caccia di belle pulzelle e non disdegna di mostrare questo suo aspetto anche nei momenti di alta tensione, scatenando le ire della sua partner Kaori, sempre dedita all'impiego dei suoi sproporzionatissimi e terrificanti martelloni. Concludendo, a questo episodio posso ritenere sia giusto dare un pallino in più a quei tre che già merita, perché le gag che si producono sono innumerevoli e danno modo allo spettatore di divertirsi sicuramente con un Anime scanzonato e giammai pretenzioso.

Giudizio Globale: ●●●●○

Darkside Blues

83 minuti
19.900 Lire
Yamato

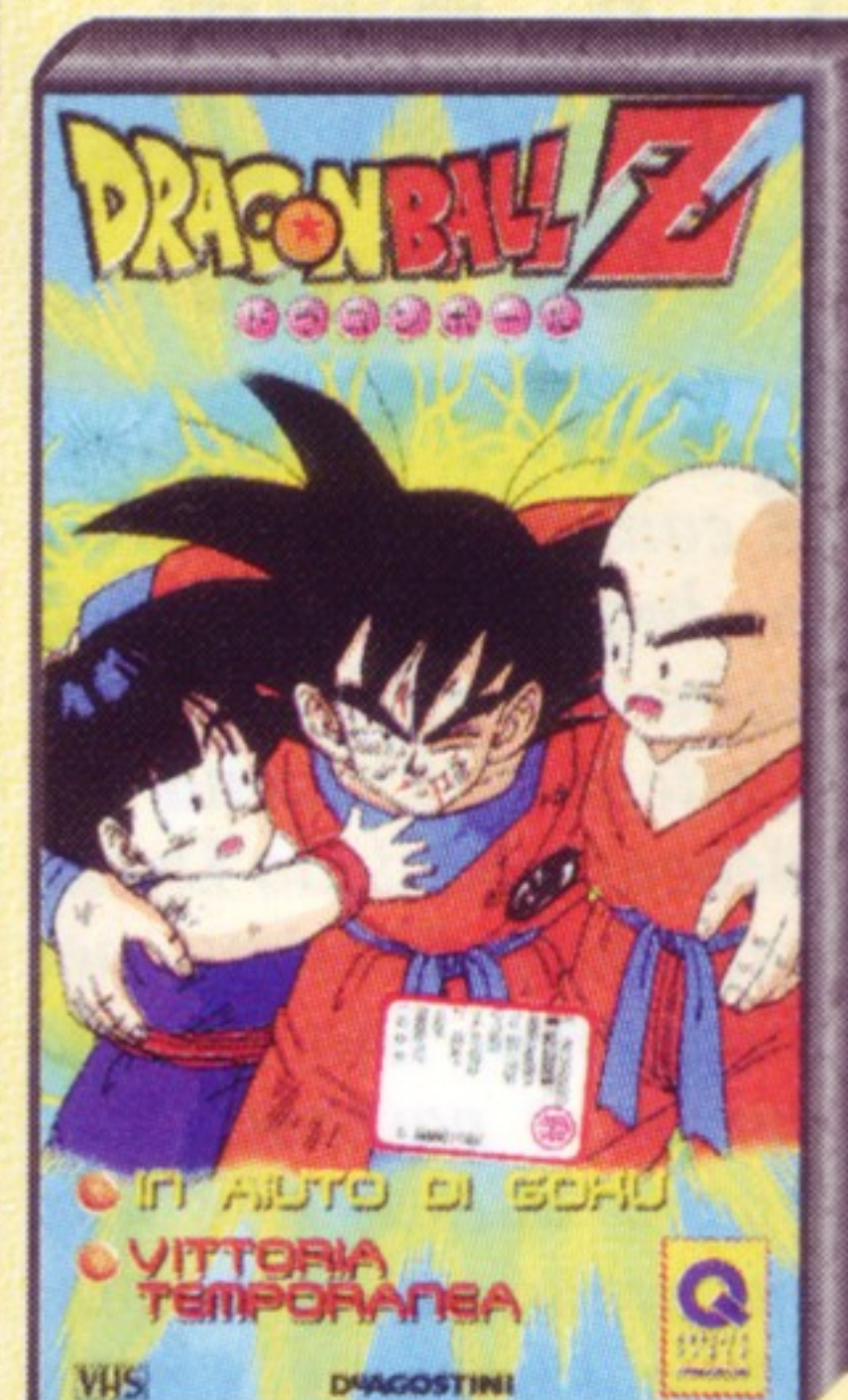
Che cosa volete veramente dalla vita? O più semplicemente che cosa volete da un cartone? In base a questa risposta può cambiare molto del vostro approccio a questo anime che la Yamato Video ha recentemente proposto in versione economica. Il Blues è il canto del cuore ed il Darkside Blues è un antico canto di ribellione. Ma il titolo di questo anime potrebbe anche essere riferito alle gesta del suo eroe (di nome Darkside) o anche, visto che Darkside è l'appellativo del quartiere Shinjuku di Tokyo, al racconto delle persone o... più semplicemente a tutto questo. In un futuro dove luminosi dirigenti dallo stipendio di giada decidono tutto della nostra vita, esiste un gruppo che non sta a queste regole. Un gruppo di persone che appartiene al 10% del pianeta non ancora acquistato dalla Persona Century, una megacorporazione che comunque mira a raggiungere il dominio completo. E' quindi lotta tra chi vuole soggiogare e chi vuole conservare la propria indipendenza; a fare da osservatore e da aiuto degli oppressi giunge un giorno da una dimensione sconosciuta Darkside, un uomo dalla tristezza infinita che, se non fosse per il paio di stivali da cowboy ogni tanto inquadrati, rassomiglia molto a Sandman o, più in generale, ad un dark convinto (dicevi vampiro intimista ed era più facile no? NdZelig). Non a caso ho fatto riferimento al Signore dei sogni; infatti il più delle volte il triste eroe entra in scena tramite sogni, deliri onirici che aumentano d'intensità rispetto alla norma. Già, perché in tutto l'anime si respira a piene mani una grande e bella atmosfera onirica, espressa anche dai colori tenui e dall'uso abbondante di chiaroscuri. Vederlo è come immergersi in un bel bagno caldo e fermare il tempo, fermare il logorio della vita moderna.

Giovanni "Vacillator" Santucci

©Akita Shoten/Toho/JC Staff

Ma ritorniamo alla domanda dell'inizio. A me 'sto cartone piace un casino. Sarà un caso ma adoro tutti gli anime tratti dai romanzi di Hideyuki Kikuchi (Wicked City, Il vento dell'amnesia), in più questo ha il plusvalore dell'impegno. Già, perché se da un cartone cercate scontri all'ultimo sangue, tette volanti ed eroi superfighi, questo sicuramente non fa per voi, anzi troverete il finale addirittura ridicolo. In realtà come forma lo è, ma quello che conta è il significato, ed in questo è grandioso.

Giudizio Globale: ●●●●○

Dragonball Z 17

40 minuti
14.900 Lire
De Agostini

Finalmente un po' di mazzate fatte perbene! Abbiamo dovuto aspettare la bellezza di sedici videocassette per trovare qualcosa di "commestibile", ma alla fine la nostra perseveranza è stata premiata. Riassunto delle puntate precedenti: Vegeta vuole spaccare la faccia a tutti i terrestri, Goku cerca d'impedirglielo e nonostante il suo Kaioh Ken superpompato si becca un sacco di legnate. Il destino del pianeta è quindi affidato a Crilin e al piccolo Gohan (Ta-dan, ta-dan, ta-dan... sottofondo in crescendo della colonna sonora di 2001...). Come continua? Beh, la trama di Dragonball la conoscono anche le pietre, ma dal momento che il mio contratto recita: "...scrivi qualcosa della trama altrimenti ti verranno segate le..." , ehm, le gambe, le gambe! Cedo alla violenza e vi annuncio che in questa diciassettesima cassetta assistiamo allo scontro tra il principe dei Saiyan -che per l'occasione si è trasformato in uno scimmione- e i due (e 1/2, perché c'è anche un certo Jirobay...) malcapitati difensori della pace. Vegeta (la cui pronuncia esatta è Vegita...) sembra invincibile ma Goku, nonostante le ossa ridotte a stuzzicadenti, ha ancora un asso nella manica, anzi nella mano...

Emanuele "Zelig" Carbone

©Akira Toriyama/Studio Bird/Toei Animation

L'andamento ricalca spudoratamente l'omonimo manga da cui è tratta la serie, e ciò non è certo un male. Purtroppo il ritmo viene scientificamente diluito dalla regia con pause e inutili intermezzi che hanno impoverito e datato il prodotto rendendo a volte la visione a dir poco irritante. I dialoghi nei momenti di grazia sono appena sufficienti e vanno a braccetto con lo scandaloso doppiaggio in cui si salva solo la distribuzione delle voci (non l'interpretazione, si badi...). La confezione e la qualità del nastro lasciano a desiderare e la durata delle video è limitata a soli due episodi, quindi meno di sessanta minuti. A favore c'è da dire che il prezzo al pubblico è il più basso in circolazione e che le avventure di Goku e compagni, nonostante tutto, rimangono appassionanti. Aspettiamo Freezer.

Giudizio Globale:

Orange Road 15

75 minuti
32.000 Lire
Dynamic

Izumi Matsumoto continua a resistere e a imperversare sugli schermi italiani: nell'attesa dell'ultima videocassetta della Dynamic (la sedicesima, per l'appunto: Dio, quanto tempo è passato! Speriamo adesso che non mi prendano la nostalgia e il magone!), nella quale si concluderanno le turbe adolescenziali del nostro Kyosuke Kasuga, quasi eterno indeciso nella scelta della compagna per la vita (esagerato! Statistiche statunitensi hanno provato che un matrimonio dura meno di una lavatrice! NdUby) (quindi un fidanzamento dovrebbe durare quanto un Walkman! NdVac) (Sicuramente più di un PC! NdZelig) (A ragà, qui lo spazio già è poco... NdAV) tra l'ingenua ed estroversa Hikaru e la prorompente Madoka, ci possiamo gustare altri tre episodi di questa conosciutissima serie televisiva. Il primo narra di tutta una serie di malintesi susseguenti a una nottata del nostro, passata in casa di una ragazza (che non è nessuna delle suddette...9. Il secondo, invece, tratta della festa di S. Valentino che, anche per le nostre controparti orientali, è biunivocamente considerata la festa più amata ed odiata. Il giovane Esper si dovrà confrontare, infatti, con lo struggente desiderio che lo spinge verso Ayukawa da una parte, mentre dall'altro lato si adopererà, invano, per rifuggire l'invadenza dell'effervescente biondina, con tutti i dissesti amorosi che ne susseguiranno. Inutile affermare che se ci si aggiunge uno scambio di persona operato da quella peste del cugino Kazuya, il cocktail d'equivoci prodotto è quanto mai esplosivo! Nell'episodio conclusivo di questa VHS, invece, Hikaru muore... e qui non vi dico nient'altro (Bwa, ha, ha ha!) (OK, se i gambali di cemento sono pronti, lo buttiamo a mare! Nd reda).

Antonio Vittozzi

©I.Matsumoto/Shueisha-Toho-NTV-Studio Pierrot

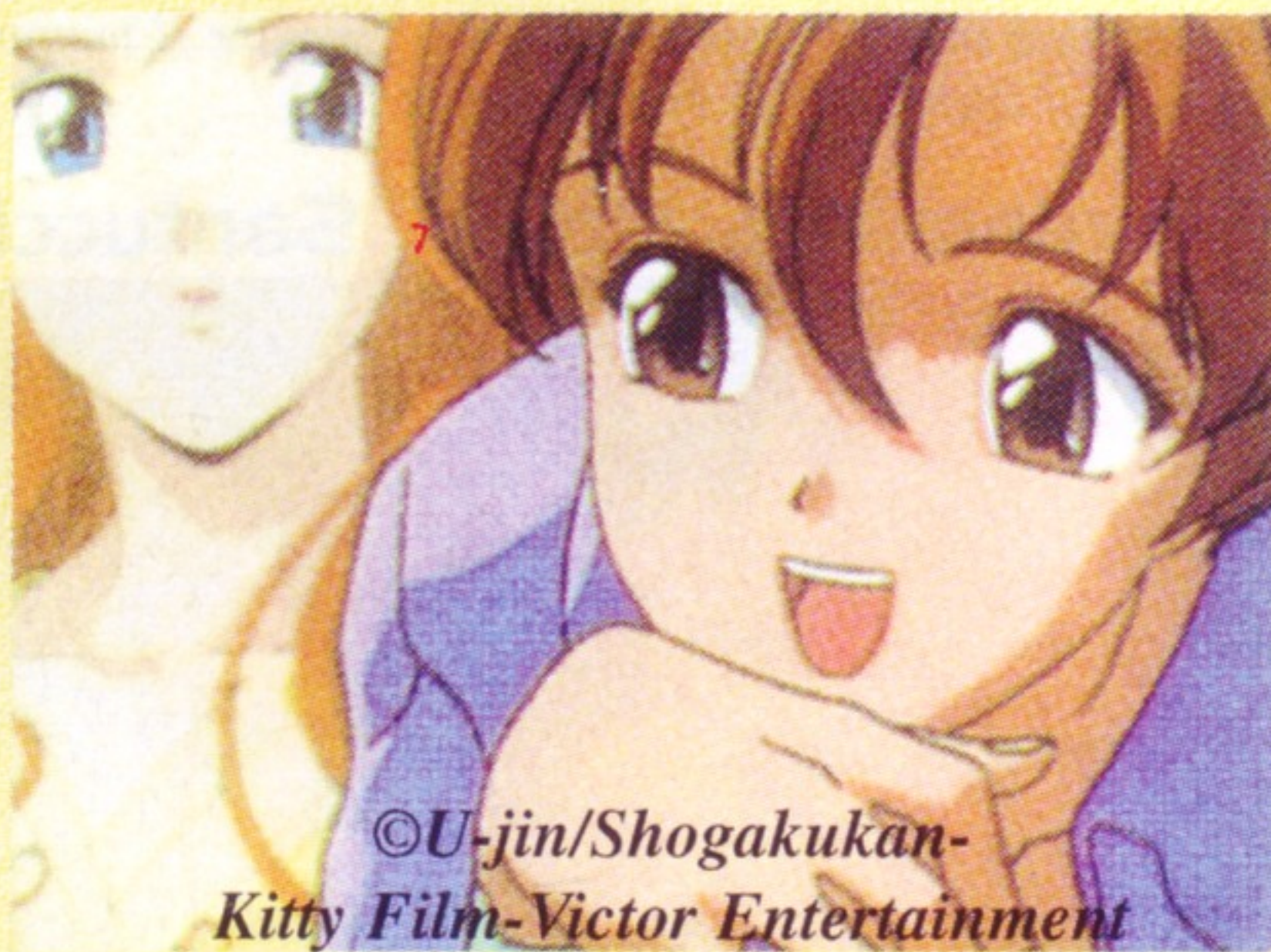
Come potrei mai esprimere un qualsivoglia giudizio anche lontanamente avvicinabile al concetto di negativo per questa serie, presentata nella sua integrità, per non dire completezza! Sforzandomi nel cercare difetti (vi ricordo che sono di parte!) riesco solo a rilevare e a rimpiangere le immagini di Akemi Takada, grandi assenti sulle fascette di tutte le videocassette. Per il resto, ossia musiche, sceneggiatura, fotografia, regia e doppiaggio, dò quattro pallini. A voi le belle cose!

Giudizio Globale:

Sakura Mail 3

90 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Continua in questa terza videocassetta, marchiata Dynamic Italia, la tanto tormentata quanto intricata storia d'amore (se mai ci fosse stata) tra Toma, ossia "il provinciale eternamente illuso ed ingenuo" (e pure un po' fesso... NdR), Mieko, qualificabile come "l'inarrivabile studentessa della Keio" ed Urara, "terzo quasi-incomodo" inserito nel legame che intercorre tra i primi due. C'è da riferire che in questi tre episodi vengono prodotti ulteriori equivoci sulla summenzionata questione sentimentale, svelando poi anche nuovi interessanti e inaspettati sviluppi sul rapporto che invece avvicina Toma a Urara, sua cugina. Assisteremo, infatti, alla rivelazione che Mieko farà al "ronin" in merito al fatto di essere già fidanzata e che indurrà il giovane, quindi, ad accantonare (sembra) definitivamente il proposito di un improbabile fidanzamento con la sua "collega". Sarà la promessa fatta a Urara (e inaspettatamente mantenuta) di passare una giornata con lei, unita alla magia di una serata piovosa (mmm... sto diventando troppo poetico: mi manca soltanto che mi cresca la gobba!)(Porta fortuna e ci puoi anche guadagnare, vendendo biglietti della lotteria! NdVac) il pretesto che, invece, consentirà a Toma di chiarire i suoi sentimenti nei confronti della cugina e di dedicarsi, quindi, interamente a lei.

Antonio Vittozzi

©U-jin/Shogakukan-Kitty Film-Victor Entertainment

Globalmente si può rilevare una ripresa rispetto agli episodi precedenti, che denota una crescita di ritmo della narrazione: intenzione mirata del regista di preparare lo spettatore al finale, ormai prossimo, di questa serie erotico-adolescenziale partorita dalla mente di quel mangaka di successo che è U-Jin. Mi aspetto grandi cose dalla prossima videocassetta (comunque fino ad ora si è rivelato essere un buon prodotto, anche dal rapporto qualità-prezzo NdMano di Gesso)! Soddisfacenti le animazioni, musiche coinvolgenti (soprattutto le sigle) e una trama che si erge dall'anonimato per un anime godibile da ogni punto di vista.

Giudizio Globale:

Crystania

80 minuti
34.900 Lire
Yamato

Per tutti gli appassionati di D&D, Lodoss e giochi di ruolo vari, squillino le trombe perché è in arrivo per voi la legge del contrappasso: Crystania.
In epoche remote le divinità decisero di separarsi dal regno di Danan per mezzo di un gigantesco serpente tramutato in pietra chiamato "la muraglia degli dei". I primi umani a ottenere il "visto d'ingresso" sono dei rifugiati dall'isola maledetta di Lodoss, capitanati dal cavaliere nero Ashram (per l'occasione rigenerato con "Omino Bianco") il quale, dopo una breve contrattazione con il dio locale, accetta di essere posseduto da questi.
Tempo dopo, nella ridente Danan, il regnante, Lord Haven, viene accoppato dai sicari del primo ministro, intenzionato a succedergli. A nulla servono gli sforzi e i pianti in stile Mario Merola ('a panza toja è fodero 'e curtiell' !) del suo giovane erede Raydon (un clone di Parn...), costretto a fuggire in compagnia di una classica squadra GDR e a rifugiarsi, indovinate un pò, a Crystania. Gli indigeni del luogo, però, mal digerendo il turismo di massa decidono di accogliere i nostri a suon di lucertoloni armati, in nome del "dio della barriera".
Un film realizzato nel '95 per tutti gli orfanelli di Lodoss e che ha preceduto l'omonima serie di Oav, di prossima uscita sempre per la Yamato.

Emanuele "Zelig" Carbone

©Ryo Mizuno-Group SNE/Crystania Production Committee

La trama è interessante e sicuramente non deluderà i fan del genere, i personaggi-stereotipo ci sono tutti, le scene d'azione si susseguono a ritmi molto serrati (soprattutto se paragonati a quelli di Lodoss) e le animazioni sono fluide e ben si fondono con i bellissimi fondali (sicuramente l'aspetto più affascinante di questi 80 minuti). Il tutto, purtroppo, viene crudelmente massacrato da disegni mediocri, mentre le scadenti ombreggiature rendono i personaggi delle figure assolutamente piatte. L'insieme viene ulteriormente mortificato dalla regia di tal Ryutaro Nakamura, talmente distratto da far sospettare un uso eccessivo di sakè durante il lavoro.

Giudizio Globale:

Lamù - Il sogno

120 minuti
19.900 Lire
Yamato

Altro film Yamato per la collana "economica".
Beautiful Dreamer è a mio parere il più bel film di Uruseiyatsura, grazie alla profonda introspezione psicologica dei personaggi "secondari". Con una regia piena di giochi prospettici, la trama è spiegata in modo volutamente ostico, per confondere lo spettatore fino alla soluzione dell'enigma. La storia coinvolge il gruppo di amici di Ataru, ma tiene in considerazione anche il professore d'inglese e Sakura, che si ritroveranno a combattere un nemico "impossibile".
E' il festival studentesco e la scuola di Tomobiki è in fermento... il problema è che i preparativi durano ormai da troppo tempo, ma nessuno sembra accorgersene. B.D. è una girandola di Deja-vu. Ma si tratta di eventi già vissuti o solo di creazioni della nostra mente? E se il tempo non viaggiasse più come lo intendiamo noi, ma con "velocità" e "direzioni" diverse? Una colonna sonora malinconica ci trasporta dolcemente attraverso scene oniriche, allucinazioni, fobie e paranoie dei personaggi che tutti conosciamo, mostrando la stessa situazione vista in modo diverso. La profondità d'animo di Shinobu, riflessa in un angosciante labirinto metropolitano, la spiccata identità di "cronista del tempo" di Megane, l'incapacità di rassegnarsi di Mendo, sono solo alcune pennellate in un quadro dipinto nei particolari da uno staff che non aveva fretta.
B.D. mostra le persone, avvera i sogni, trascina lo spettatore nella quotidianità di gesti che continuano anche dopo profondi "cataclismi"...

Marco "Mendo" Guerra

©Toho Co. Ltd

Se cercate un film pieno di azione, non prendete in considerazione B.D. Se amate solo le puntate di Lamù inseguimenti&risate non prendete B.D. Per una serata pop-corn&patatine non prendete B.D. Altrimenti, se volete un prodotto curato sotto tutti gli aspetti, questa è l'occasione che aspettavate, visto anche il prezzo invitante.

Giudizio Globale:

Lemnear

50 minuti
14.900 Lire
Yamato

Offerta specialeee!! Cinquanta minuti cinquanta in compagnia della signorina Lemnear a un prezzo stracciatoooo! Ehi, calma, uno alla volta! Ma dico, non v'interessa sapere almeno di che si tratta? E' solo un Fantasy...
Lemnear era solo una bambina quando fu costretta ad assistere alla morte dei suoi familiari per mano delle truppe demoniache del cattivissimo Baror, signore di Valkisas. Nessun guerriero della ridente regione di Kanan era in grado di contrastarne i poteri e così furono quasi tutti sterminati insieme a donne, vecchi e tutti quelli che gli capitavano a tiro. Così per vendicarsi, la nostra protagonista da grande decide di diventare un guerriero e fare tanta bua ai cattivi. Per iniziare si procura una tipica divisa da guerriero composta di circa due centimetri quadrati di stoffa rossocubista, una mantellina e qualche orpello per rendere il tutto più gradevole. Durante il suo viaggio verso Valkisas si imbatte in numerosi avversari che, constatata ad occhio e croce la pericolosità del nemico, per sincerarsene decidono di "tastarne" con mano le "qualità". La nostra tuttavia è una tipa sufficientemente in gamba e riesce solo a farsi sbattere al fresco. Sarà durante la prigionia che -grazie a un ammuffito saggio- verrà a conoscenza della leggenda dei tre eroi e del suo destino.
La leggenda di Lemnear è l'opera che ha messo in luce il talento di Satoshi Urushihara, da qualcuno (chissà chi... NdR) definito "il teorico delle tette". Qui lo troviamo in veste di ideatore, character designer e direttore delle animazioni.

Emanuele "Zelig" Carbone

©Soshin Picture Enterprise Co.

Un Oav da "un colpo e via" per dimostrare tre cose: 1 - non è sufficiente raccattare i luoghi comuni di un genere narrativo per creare una trama non bella, ma perlomeno accettabile. 2 - non sono sufficienti delle buone animazioni e un bel character (anche se ancora molto acerbo) per sopperire a una trama scandalosa. 3 - tutte le curve nude di tutte le più graziose bamboline animate di questo mondo non potranno mai risollevare le sorti di una storia nata senza ispirazione.

Giudizio Globale:

Macross - Il film

118 minuti
19.900 Lire
Yamato

Nell'attesa di gustarci la serie di "Gaiking", la Yamato ci ripropone, in una nuova ed accattivante veste grafica, i suoi successi più conosciuti ed acclamati degli anni che furono (bei tempi... NdR). Senza tanti preamboli vi posso assicurare che questo lungometraggio, prodotto nel lontano 1984, merita senza ombra di dubbio l'appellativo di "chicca", in quanto riesce a unire, armonizzandoli in maniera oltre modo impeccabile, tutta una serie d'aspetti positivi e negativi. Come dimenticare, infatti, gli assurdi dialoghi, le ampollosità sentimentali dei protagonisti, uniti al tratto eccellente offerto per la caratterizzazione dei personaggi (opera di Haruhiko Mikimoto), a una storia anche se non proprio coinvolgente, capace di offrirti quasi due ore di sano relax. Sintetizzarne la trama in poche righe è un'impresa a dir poco mortificante: il tutto si sviluppa sul viaggio che il robottone/nave spaziale Macross sta intraprendendo verso la Terra, abbandonata tempo addietro e la cui sorte è sconosciuta a tutti, sotto la costante minaccia degli Zentraedi, ossia degli ottusissimi alieni dalle proporzioni mastodontiche. Questi, avendo difficoltà di dialogo con le appartenenti al loro gentil sesso (ossia delle agguerritissime amazzoni spaziali), vogliono capire come fanno gli esseri umani di sesso opposto a convivere in pace. Gli sviluppi delle ricerche e degli eventi porteranno tutti ad un comune risultato: la Protocultura, razza antecedente a quella degli umani, degli Zentraedi e Meltraan, nella quale scoprono la loro origine e il loro patrimonio comune (in breve: una canzone!), offre l'inizio sul quale instaurare una pace profonda e duratura...

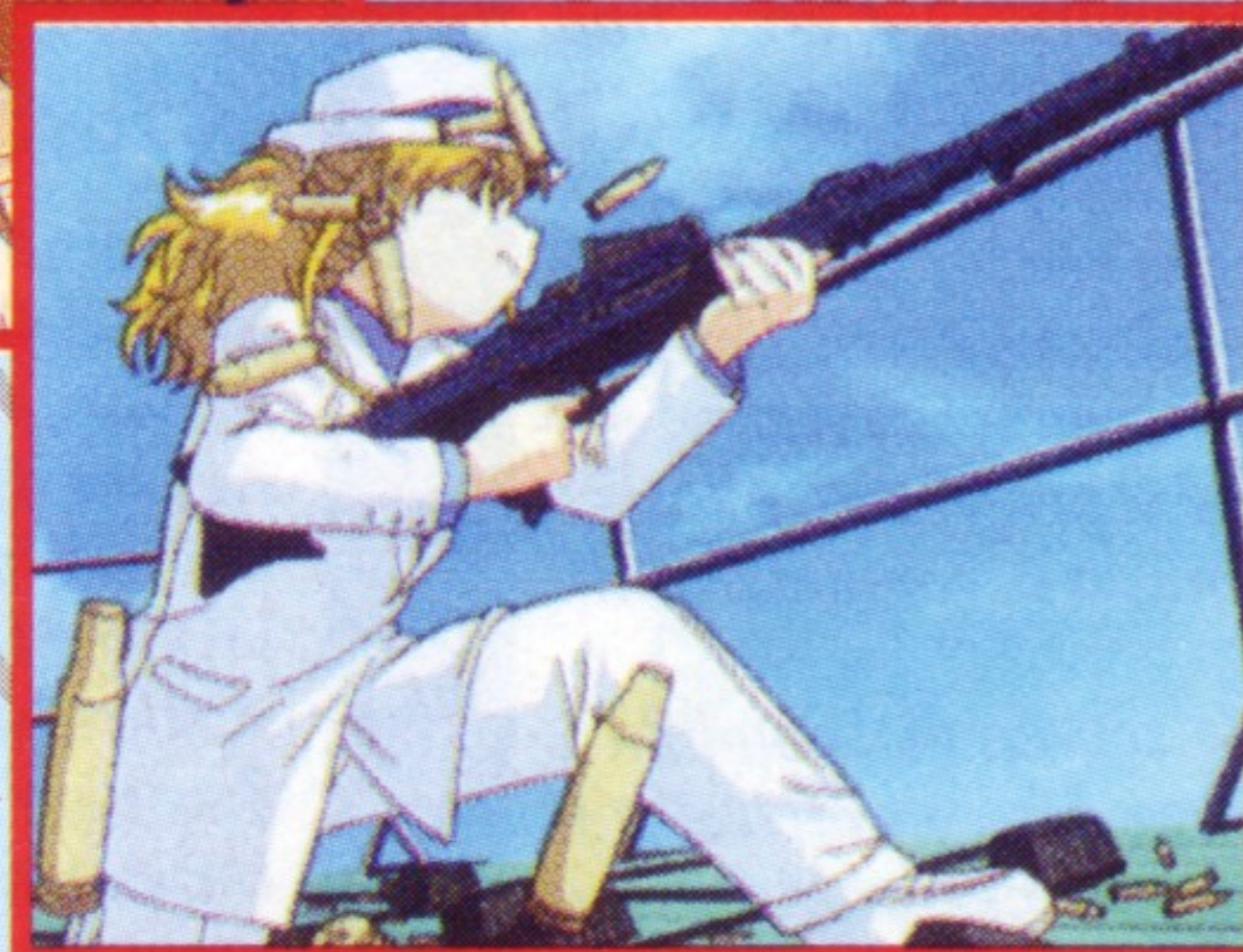
Antonio Vittozzi

©Big West-Mainichi Hoso/ Shogakukan-Tatsunoko Pro.

Insomma, non è che si possa essere equi, quando si è sommersi da pregiudizi. Tuttavia rilevo e lodo a pieni polmoni il lavoro di Shoji Kawamori che, oltre a aver partorito la storia, ha anche curato la regia di quest'anime: sono rimasto impressionato dalla scena della perdita di gravità all'interno della "Macross" che, unita a una musica (altro pregio indiscusso) perfettamente inserita nel contesto animato, danno risalto a un'opera che altrimenti avrebbe rischiato l'anonimato. Un'opera paragonabile alla Bibbia: anche se nessuno la leggerà mai spontaneamente (se non dopo aver visto un film di Tarantino), fa sempre bella figura averla nella libreria.

Giudizio Globale:

GeoBreeders

Sono tra noi! C'invadono! Ci assalgono! E sì, ormai tra processioni feline, gatti robotici e pulzelle dallo charme graffiante (ahio!), ci siamo ritrovati letteralmente sommersi da materiale "gattesco" (Robbè, capisco che ti piacciono, ma per favore, sposta quella lettiera dal mio PC!). Ultima arrivata nell'affollato mondo dell'animazione nipponica, infatti, è questa videocassetta di trenta minuti, estrapolata dall'omonima serie a fumetti, a sua volta partorita da un'idea originale (noo, ma non mi dire...) di Akihiro Ito e prodotta nel 1998 dal consorzio Chaos Project Production - JVC, che racconta di una proliferazione di simpatici "gatti fantasma" (oppure "gatti-mostro": non mi ricordo bene come si traduce "bake-neko"!)(vergogna NdR) che hanno la capacità di "possedere" veicoli meccanici. E' proprio dentro a un'installazione militare, posta sotto assedio dalle forze armate a causa di una fremente attività degli ectoplasmi miagolanti, che entrano in azione (con non molta efficacia, direi) i "ghost-cat sweepers" della situazione. C'è da riferire che queste professioniste dell'occulto, capeggiate da Yoichi Taba, uno sfigatissimo "salary-man" ritrovatosi di punto in bianco presidente delle "GeoBreeders", sono state caratterizzate molto bene, in modo che lo spettatore non le confonda mai. In questo il character designer (Yasuhiro Oshima) ha fatto un buon lavoro: i protagonisti sono tutti realizzati in modo da sembrare plastici; un po' pupazzeschi, forse, ma di sicuro tutti molto accattivanti! E adesso passiamole in rassegna: per prima c'è Yuka Kikushima, una rossina pepatissima e con una voce assolutamente impossibile da riprodurre anche lontanamente (ma che razza di corde vocali hanno, 'sti giapponesi! NdZelig)(Sono un brevetto della Mitsubishi electric, ma non ci metterei la mano sul fuoco NdMuzioScevola); segue Takami Sakuragi, una pattinatrice su rollerblade che circola sempre con addosso un po' di granate ed un paio di affilatissimi balisong (dei coltelli molto, molto comodi per chirurghi apprendisti o per pazzi squartatori dichiarati). E' la volta di Maki Umezaki, la sintesi di un gangster Anni '20 e l'Ispettore Callaghan (tra l'altro non riesco neanche a capire che tipo di pistole usi: "Luger Parabellum" modificate? Mah!); inoltre c'è da segnalare quella che effettivamente sembra essere la leader del gruppo: Eiko Rando, la mente fredda e calcolatrice dei Geobreeders (ma che all'occorrenza tira dei diretti da paura con i suoi tirapugni!) e che raccoglie le richieste d'aiuto, procurando così agli sweeper il lavoro. Infine ci sono Yu, autista accreditata al "Colin McRae Rally fan club", e Maya, uno dei menzionati gattini, che sembra essere innocuo e che rientra nelle mire dei suoi simili. Passando immediatamente alla trama, posso affermare che questa è il prodotto di scelte oculate e sensate, maturate nella mente del suo creatore: sono molteplici, infatti, le trovate del regista Yuji Moriyama e dello sceneggiatore Yosuke Kuroda adottate per la realizzazione di questo primo OAV (di due, per il momento). Come ho già avuto modo di accennare, infatti, il tutto si svolge sul tentativo dei nostri di "disinfestare" un grande magazzino dall'etereo ospite. In particolare tocca proprio allo sfigato Yoichi piazzare delle trappole, al fine di neutralizzare il gatto-fantasma. E qui mi soffermerei sulle suddette "trappole": in realtà sono un impensabile incrocio tra un sigillo shintoista e una periferica PC (con tanto di presa per connettore d'interfaccia SCSI!), giacché si aziona tramite un laptop, trasportato dallo sweeper per l'occasione (non è molto pratico nel corpo a corpo però...). Altra arma di cui è dotato è una balestra con dardi anti-fantasma (no! E la Lancia della Bestia dove l'hanno messa? NdTotoro)(e il Bastone Spirituale? Nd Uby)(e la Spada Diabolica? NdVacillator). L'accompagnano in quest'impresa sia Sakuragi (sempre sui rollerblade!) che Yu, che li segue con un mezzo d'appoggio fin dentro la struttura (è l'esempio più eloquente dei danni che possono causare all'automobilista medio il fumo e una condotta riprovevole al volante... penitenziagite! NdR)! Quindi, superato l'imbarazzo nel quale il nostro si viene a trovare, nel momento in cui scoprono che i felini in questione possono assumere le fattezze "procaci" di una bella figliola, ed esaurite le gag - davvero spassose - del copione, i tre riescono nell'impresa. Al quartier generale, invece, si scatena il finimondo: un commando armato di tutto punto fa irruzione nei locali dove si erano trattenute Maki, Eiko e Maya. A nulla sembra

La pagella

Animazioni	8
Disegni	8
Musiche	8
Trama	7
Regia	8
Doppiaggio	-

In My Humble Opinion

Molto spassosa, condita con trovate geniali e per niente banali (cosa da non trascurare...)! Questa videocassetta potrebbe rivaleggiare addirittura con "Saber Marionette J" (calmati adesso, eh... NdZelig), tanto assurdi ne sono i contenuti: c'è da dire inoltre che i disegni accattivanti dei protagonisti e le gag umoristiche che sono offerte allo spettatore, non deludono certo le aspettative. Se poi, come me, siete reduci dalla visione di "AWOL" (spero di non doverne parlare mai, altrimenti mi dovranno procurare degli antiemetici!), visionare quest'episodio e ascoltarne le relative musiche, non può che giovare alla salute. Mi raccomando, però: usatelo con parsimonia!

valere la strenua resistenza offerta dalle prime due, mentre Maya se ne sta in un angolo immobile: loschi individui in nero, al seguito dei guerriglieri, riescono a rapire la gattina utilizzando uno dei menzionati "sigilli" per immobilizzarla. Quale sarà mai il loro scopo? E che ruolo giocherà Maya (centrocampista... NdVacillator) in tutto ciò? Il seguito alla prossima puntata! (Dio, com'è bello essere sadici&cattivi!). Ri-sottolineo, per quanto concerne la tecnica utilizzata in quest'anime, la fluidità dei movimenti, unita a un tratto gradevole e pulito, anche se a volte un po' troppo gommoso; i colori sono vivaci, le inquadrature sempre azzeccate e in ultima istanza le musiche (mio chiodo fisso), sono oltremodo coinvolgenti: queste ultime, prodotte da Kotaro Nakagawa, sono molto orecchiabili e bene inserite nell'ambiente animato. Nulla da ribattere sulle due sigle: quella finale, poi, presentandosi come una specie di limbo con mescolanze di bossa e cha cha cha, riesce a non turbare in senso negativo le orecchie di qualsiasi spettatore dotato di una media tolleranza nei confronti di questi stili.

Globalmente devo assicurare che, a differenza del manga, non vengono (almeno in questo primo episodio che ho visionato) svelate le modalità in base alle quali il protagonista maschile (l'unico dei GeoBreeders) viene a contatto con il resto del gruppo, anzi, l'anime si apre proprio nel mezzo dell'azione nella quale si trovano tutti coinvolti. Insomma, il tutto non è malaccio, anzi, sotto taluni aspetti risulta davvero molto divertente. Ma se odiate i gatti, allora quest'anime non fa assolutamente per voi (Amen. NdZelig)(i gatti sono buoni... però sono un po' "stopposi" sotto i denti... NdVacil)(empi NdUby).

Antonio Vittozzi

Ubaldo-Milord

Quarantaquattro gatte, in fila per sei col resto di due, facevano le fusa, in fila per sei col resto di due...
Evviva, finalmente una serie di OAV pieni zeppi di gatte. Altro che Gundam, Evangelion e Cowboy Bebop, QUESTA è la vera animazione giapponese! (Robbe', non ti pare che questo commento sia poco obiettivo? NdR)(MIAO! NdUby)(Ok, Uby è partito, tornerà il mese prossimo (forse) NdR)

GeoBreeders

» *animazioni fluide*
» *musiche coinvolgenti*
» *gag esilaranti*

» *troppi gatti*
» *sparatorie poco convincenti*

: 30'

Giudizio Globale: ●●●●○

benkyō!

Douglas Meakin: Superobots e Rocking Horse

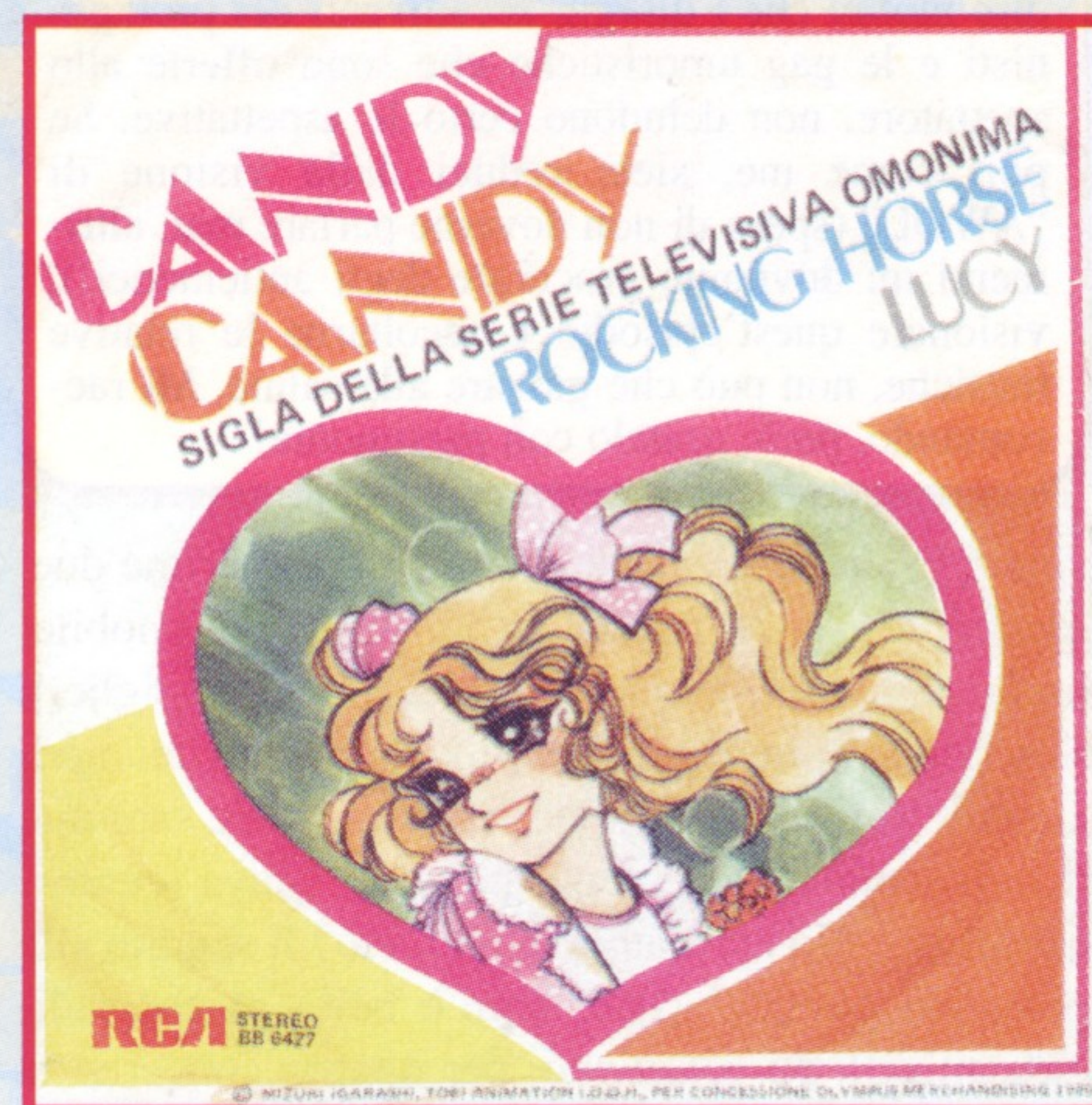
Tutte le immagini pubblicate in quest'articolo sono © dei rispettivi autori

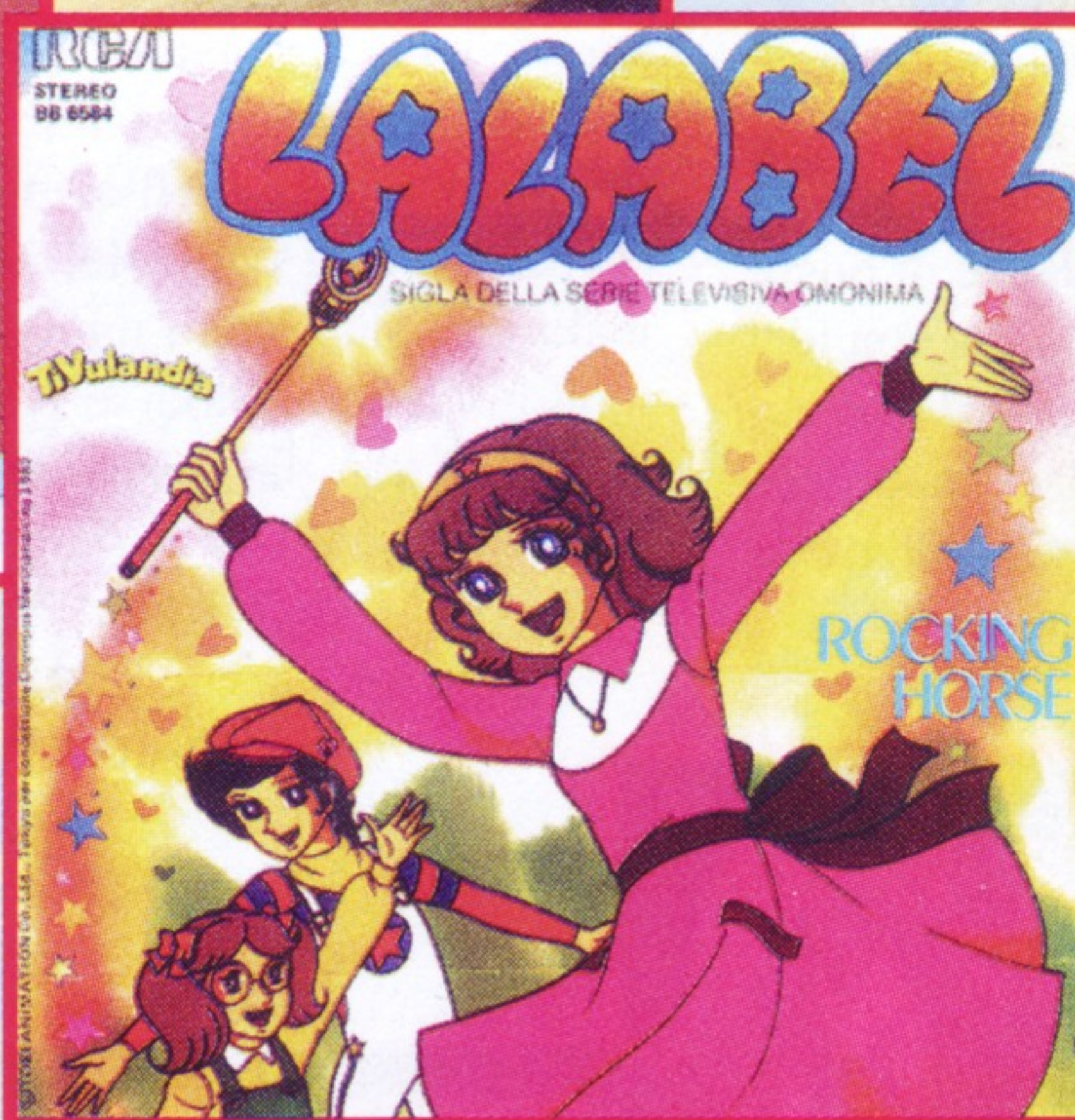
Douglas Meakin nasce il 17-3-1945 (pesci) a Liverpool. A 14 anni suona già la chitarra in un complesso rock: l'incontro con Ringo Starr dei Beatles influenza definitivamente i suoi gusti musicali. Nel 1966, in Italia col gruppo dei Motowns, riscuote un grande successo, grazie a *Prendi la chitarra e vai*: incontra Rita, che sposa nel 1967, e nascono due figli, Christian e Krystal. Negli Anni '70 Doogie suona coi Primitives, i De Angelis, Dalla, Cocciante, Venditti, Morandi, e dal '74 al '78, grazie al brano Stagger Lee, lavora in Francia per la Sasim. Nel '79 con Olimpio Petrossi e Aldo "Jimi" Tamborrelli crea i Superobots, ottenendo un successo immediato, bissato nell'80 coi Rocking Horse, duo inventato assieme a Mike Fraser, musicista del gruppo Senate e amico di lunga data. Il singolo di *Candy Candy*, loro cavallo di battaglia, vende 400.000 copie. Dopo l'ultimo Tivulandia ('83), Mike Fraser ritorna in Scozia, mentre Doogie lavora con Raffaella Carrà fino all'89, dopodiché crea il complesso *The Bridge*, di cui esce, nel '90, il primo album, *Se fossi nato a Liverpool*, un omaggio ai famosi baronetti che, curiosamente, si integra con quello di Riccardo Zara, *C'erano una volta i Beatles*, del '92 (a qualcuno farà piacere sapere della grande simpatia e stima esistente tra i due musicisti).

Doogie, come sono nati i Superobots e i Rocking Horse?

Con Mike, tastierista, abbiamo fatto, nel '79, *Tarzan Tarzan*, cantata da Elisabetta Viviani, che è il lato "B" della *Banda dei Cinque*. Questa canzone era destinata ad andare dietro *Heidi*, ma non so perché la Rca l'ha tolta. I primi dischi li firmò solo Mike, perché io ero ancora scritturato dalla Sasim, non stavo ancora con la Rca, hai capito? Questo accadde anche con *Candy Candy*. La Rca trovò *Tarzan Tarzan* carino, così mi dissero: "Arrivano 5 cartoni animati che non sono mai stati trasmessi in Italia". Già era arrivato *Goldrake*, e se l'era beccato Vince Tempera. Allora la Rca ha comprato i diritti per inserire queste sigle, che erano *Il Grande Mazinger*, *Jeeg Robot*, *Ken Falco*, *Guerre fra galassie* e *Candy Candy*. Però... *Jeeg Robot*... quello in televisione non sono io.

Infatti Jeeg Robot originale era cantata da Roberto Fogus su concessione Cam (coro dei fratelli Balestra, testo di Paolo Moroni, musica e arrangiamenti originali di Michiaki Watanabe, tecnico del suono Carlo Maria Cordio, produzione Mariano Detto/Cls, NdA).

La Cam però non ci credeva molto: facevano tutte le colonne sonore dei film, per cui questa sigla qua pensavano che fosse una stupidaggine e non han pubblicato il disco, se non in ritardo. Quando alla Rca hanno visto che *Jeeg Robot* era molto richiesta, allora hanno chiamato me per farne subito un'altra versione, una cover che abbiamo messo dietro *Grande Mazinger*. Il disco della Rca aveva una copertina più bella, e ha venduto molto di più: son stati stupidi, capito? Ormai la gente andava nei negozi e chiedeva *Jeeg Robot*, e gli davano il disco della Rca. Coi Superobots non firmavo perché cantavo solamente: erano piuttosto Franco Migliacci e Aldo Tamborrelli a scrivere, io e Jimi abbiamo scritto un sacco di cose. Lui è un bravissimo chitarrista, e imitava Jimi Hendrix, così tutti hanno incominciato a chiamarlo Jimi Tamborrelli.

Sbaglio, o la genesi del singolo di Candy Candy è piuttosto complicata?

'Màzzate! Ti spiego, è incominciata così: mi hanno chiamato per fare *Lassie*, nel '77, ma poi l'ha fatta Christian De Sica. Come chiedevano la sigla a me, poi la chiedevano anche a Jimmy Fontana, a Nico Fidenco. Io ho portato Lassie, che faceva così: "Lassie, oh Lassie, tu caro amico che sei...", che, se l'hai riconosciuta, è "Candy, oh Candy...". Bruno Tibaldi, che nel disco si firmò come "Kobra", aveva un pezzo che gli avevano scartato, che faceva così: "L'astronave non va..." che in Candy corrisponde a: "Candy è la magia...". Tibaldi aveva solo quel pezzettino lì, ma io sono andato lo stesso a chiedergli di firmare. Il resto della canzone comunque è mio: "E' un sogno colorato... è l'ingenuità..." il grosso di Candy l'ho fatto io con Mike, che ha firmato al posto mio. Olimpio e il povero Anselmo Natalicchio (deceduto nel '94 a 60 anni, NdA) producevano molte sigle per la Rca, eravamo proprio amici, come fratelli. Anselmo morì proprio all'improvviso, guarda, ci siamo rimasti tutti male. Era lui che raccoglieva tutte le cassette e sceglieva la sigla. Prendeva questa, questa e questa, le portava alla Rca, poi ci chiamava tutti nella sala delle riunioni e ci comunicava le novità e le decisioni. Per fare Candy abbiamo chiamato anche Lucio Macchiarella per le parole. Olimpio mi chiese di andare in studio e di fare solo l'arrangiamento, perchè doveva cantare Stefano Senesi, così lo feci coi fratelli Balestra, che poi hanno fatto qualcosa come Superobots. Senesi, che considero un grande musicista, si incazzò moltissimo, perché voleva cantare solo i pezzi scritti da lui, e non venne in studio. Poiché la sigla era necessaria, Olimpio mi chiese di cantare. Io accettai, ma dietro al disco misero un pezzo chiamato Lucy, scritto e cantato da Senesi, con cui io non ebbi niente a che fare. Dopo questo disco, però, ottenni dalla Rca che mi facessero fare tutti e due i lati, perché la percentuale era più alta. Nei Superobots la mia voce

si riconosce in *Jeeg Robot*, *Ken Falco*, *Guerre fra Galassie*, *Blue Noah*, che ho scritto con Jimi, e Gordian. Non ci crederai, ma le voci femminili che senti in questi pezzi spesso erano le nostre, poiché cantavamo anche in falsetto. In *Mazinger* e *Daltanious* ho cantato con Massimo Cantini (che si celava dietro lo pseudonimo Argante, NdA).

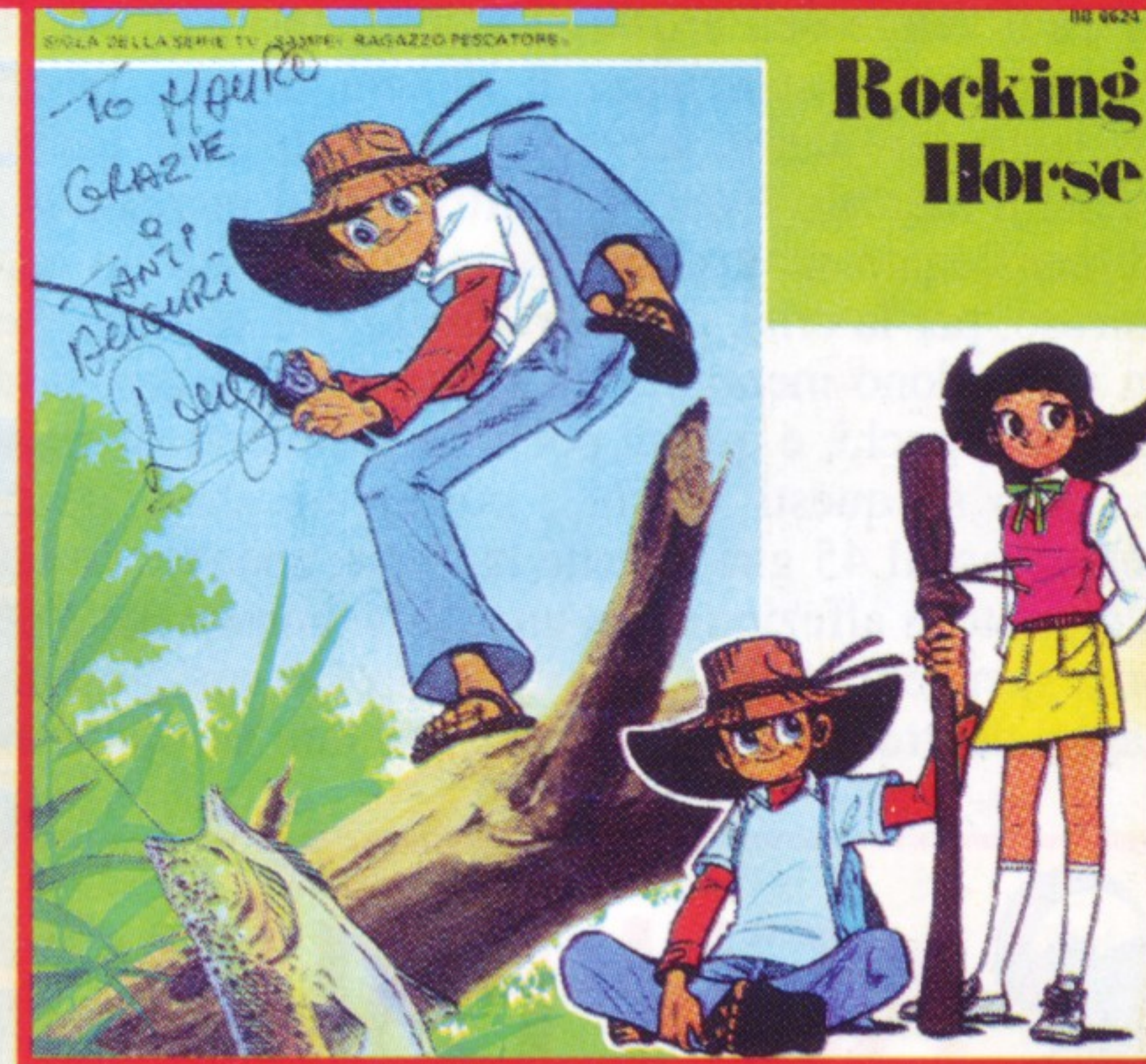
Cosa pensi dei tuoi colleghi di quel tempo?

Io ho lavorato con Vito Tommaso, l'autore di Ken Falco, che è bravissimo, con Lucio Macchiarella, che scriveva solo le parole, con Tamborrelli, che faceva le musiche. Riccardo Zara faceva grandi cose. Io e Mike pensavamo a una canzone, anche rockeggiante; alcuni, come Augusto Martelli e la Valeri Manera, gni gni... si sente che non hanno pensato alla qualità delle canzoni.

Parlami delle sigle che hai realizzato: qual è la tua preferita?

Sampei... ma ne ho fatte tante. Per *Guerre fra galassie*, la Rca volle una versione strumentale, in cui si sentiva una sola voce, quella del comandante dell'astronave, cioè la mia. La partenza è stupenda, guarda, c'era Olimpio coi led dello studio che faceva un casino... gli effetti sonori erano creati col sintetizzatore e coi vecchi dischi di "sound effects", già appositamente preparati. Peccato per la copertina del disco, senza nemmeno un'immagine. La serie non era maluccio, sai? Non era un cartone, ma un telefilm. La canzone l'abbiamo fatta io e Dave Summer, ex-Primitive, che poi ha suonato la chitarra coi Rocking Horse. Giancarlo Giornarelli ha firmato solo perché stavamo già scrivendo un'altra canzone, Lancillotto 008 (scartata, NdA), ma non ha fatto niente. Lui era un paroliere in realtà. Come Rocking Horse abbiamo fatto diverse cose che poi ci hanno scartato, come *Yattaman*, *Tigerman* e *Lady Oscar*, tutti in inglese. Per la versione italiana chiamavamo quasi sempre Lucio Macchiarella, ottimo paroliere. Nostra era anche *L'Isola del Tesoro*, l'unica occasione che ho avuto di fare una sigla Rai, era bellissima, ma dopo un sacco di pezzi siamo rimasti in gara io e Mike contro Lino Toffolo, che ha avuto la meglio, come già con *Lancillotto 008*. Mario Cantini, il nostro editore, scelse la sua, ma se con quel cartone mandava i Rocking Horse, era proprio un successo... comunque da quella canzone ricavammo *Il Dr. Slump ed Arale*, che vendette un sacco di dischi.

Come sono nati i nomi dei vostri gruppi?

All'inizio abbiamo pensato di firmare i dischi col mio nome, Douglas Meakin, ma non stava molto bene, così abbiamo preferito un nome fittizio che potesse funzionare anche con altri artisti. Dal *Grande Mazinger* a *Babil Junior* c'ero io nei Superobots, poi hanno provato con qualcun altro, ma non è andata molto bene! Il nome Superobots è

stato scelto per i cartoni d'azione. *Rocking Horse* invece suonava bene, sai, rock'n'roll, e poi significa cavallo a dondolo, per i bambini, no?

Ti ricordi qualche altro aneddoto sulle vostre sigle tv?

Lulù l'abbiamo fatta io e Fraser, l'LP l'abbiamo fatto con Natalicchio... è stato divertente! *Toriton* l'hanno scritta Mike e Jimi. Franco Migliacci (il famoso autore dei testi di "Volare" di Modugno, NdA) ha scritto solo le parole di *Blue Noah*, io e Jimi siamo autori delle musiche. Poi c'è *Fantaman* (e il retro del disco, *La forza del bene*, NdA) ma quello l'abbiamo fatto con la Emi, come *Superband*. Alla Rca non solo non ci permisero di firmarci Superobots, ma si incazzarono pure! Mario Cantini mi disse: "Ma come, fai le sigle con qualcun altro?" ed io: "Cantini, allora dammi uno stipendio migliore... e faccio l'esclusiva per voi, oh!". In *Supereroi* (sigla di un contenitore di cartoni Rai, NdA) Mike non c'era: Tibaldi ha chiamato solo me, per cantare. Poi mi ricordo che abbiamo fatto due pezzi per Georgia Lepore, Mimì e L'uccellino azzurro.

Douglas Meakin - Discografia "Animata"

Singoli (sempre come Rocking Horse tranne * come Superobots, ** come Superband, *** come Eurokids):

1979	*Supereroi* **; *Il Grande Mazinger* *; *Jeeg Robot* (cover) *; *Ken Falco* *; *Guerre fra galassie* *
1980	*GOAL* (prima versione di "Arrivano i Superboys", che non andò in sigla) ***; *Candy Candy*
1981	*Blue Noah* *; *Grand Prix e il campionissimo* *; *Daltanious* *; *Mysha*; *Trider G7* *; *Fantaman* **; *La forza del bene* **; *Lulù, l'angelo tra i fiori*; *Toriton*; *Gordian* *
1982	*Babil Junior* *; *Lalabel*; *Mimì e le ragazze della pallavolo* (per Georgia Lepore); *Sampei*; *Super Dog Black*
1983	*Forza Sugar!*; *Il Dr. Slump e Arale*; *Tyltyl, Mytyl e l'uccellino azzurro* (per Georgia Lepore)

Album:

1981	*La storia di Lulù* (contiene sigla tv size + drama).

Serviva qualche pezzo per lei e l'abbiamo fatto, comunque io e Mike siamo nei cori. Lalabel... forse Mike stava fuori... allora, parlando con questo Lorenzo Meinardi, mi disse che aveva una mezza idea: andai a casa sua, la scrivemmo, la portammo alla Rca, piacque e la facemmo... è l'unica canzone che ho fatto con lui. Poi c'è *Super Dog Black*. Lo sai che abbiamo guadagnato i diritti sul disco, ma non quelli all'interno della trasmissione? Percepimmo una cifra misera, la Rai pagava più della Fininvest...perchè nel telefilm c'era un quarto d'ora di versione strumentale! Comunque con queste sigle abbiamo venduto bene, non posso lamentarmi. Almeno un milione e mezzo di dischi!

Perché non si sa più nulla di voi?

Perché purtroppo il mondo della musica è così... ma sai quanti ce ne sono? Non ci siamo mica solo noi! Non è possibile a tutti emergere! Anche se noi andiamo ancora in giro, davanti ai ragazzi, quindi il consenso c'è sempre, però per un'operazione di consumo, dove devono guadagnare, è chiaro che preferiscono investire dei soldi su dei giovani anziché su delle persone sorpassate, secondo loro. Tutto ciò senza considerare il valore dell'artista, il valore musicale, perché noi abbiamo un'esperienza di 30 anni, ormai... quindi possiamo dare tanto, ancora... però è difficile uscire, perché il mercato è questo, purtroppo: il mercato si è ridimensionato moltissimo, proprio c'è stato un calo pauroso, per la crisi, per tutto quello che succede, per cui si vendono meno dischi, meno convinzioni, soldi ne girano pochi, e quindi pochi investimenti su artisti nuovi, o su questi vecchi... poi hanno sbagliato ad ammazzare il 45 giri, perché la gente, spendendo due soldi, poteva affezionarsi a un artista: adesso deve per forza spendere 30.000 lire per comprare una cosa che magari dentro ci sono 8 canzoni che non ascolteranno mai, per averne una o due che gli piacciono! Per quanto riguarda Mediaset, le porte sono chiuse da molti anni, hanno creato il personaggio Cristina D'Avena e sono andati avanti fino a oggi. Secondo me hanno fatto bene, perché devono vendere i loro dischi, ma le canzoni potrebbero essere migliori...

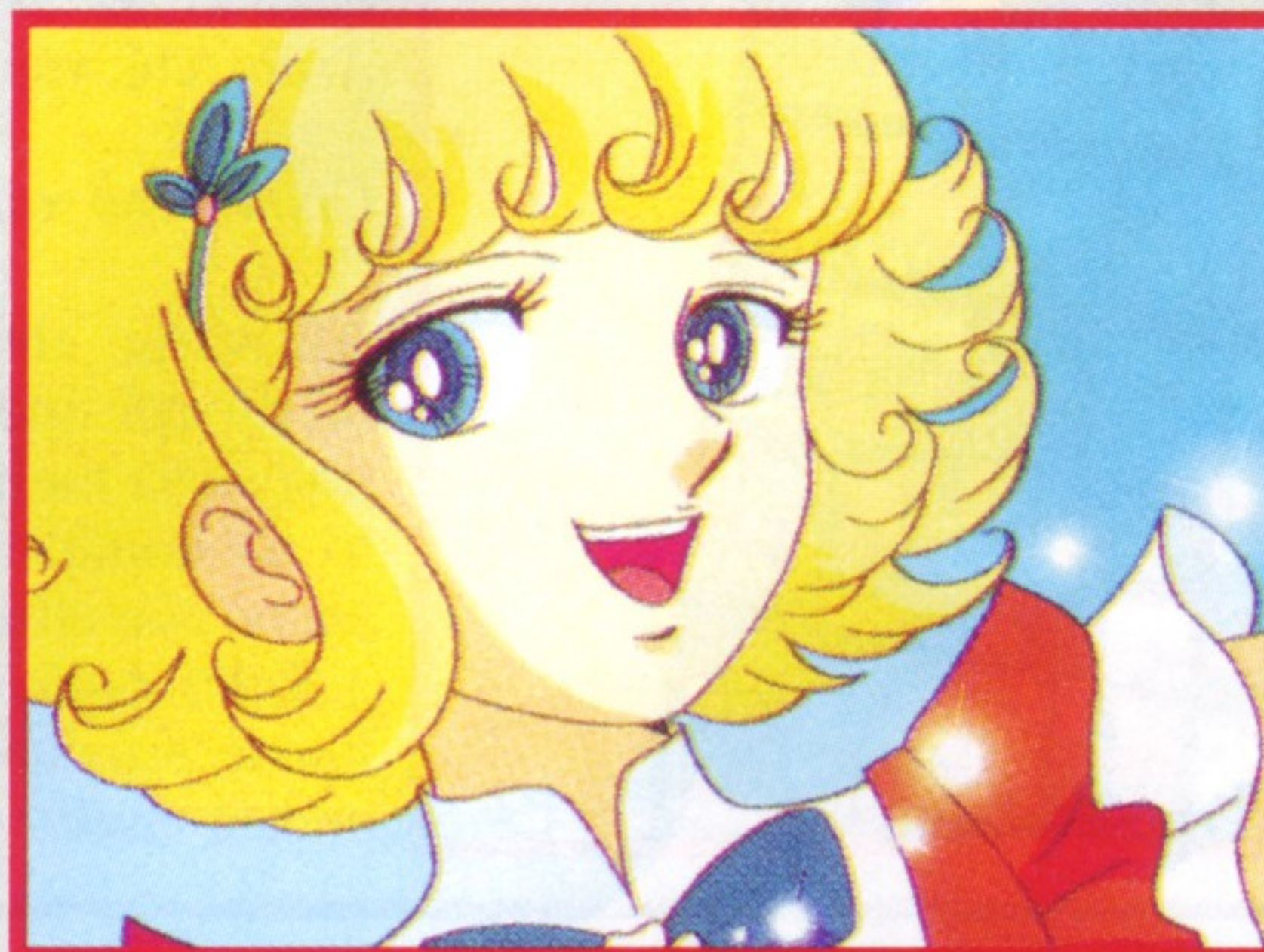
Mi parli della realizzazione delle vostre canzoni?

Dunque, io facevo il provino a casa, con un Revox: in un giorno già capivo il pezzo, il motivo, tutto quanto, poi un giorno per fare la base e un giorno per cantare, 3 giorni, diciamo... Madonna, la Rca aveva tempi strettissimi! Tu gli chiedevi: "Per quando serve?" e loro: "Per ieri!" per dire quanto tempo ci davano... (ride). Poi ti posso spiegare come lavoravamo... ogni strumento è collegato ad un canale di registrazione. La batteria è chiusa all'interno di un cubo in compensato, per evitare che invada, con le sue vibrazioni, spazi riservati al cantante o ai chitarristi. Ogni strumento viene registrato separatamente, su un canale diverso, ma sincronizzato. Poi col mixer facciamo tagli, rallentamenti di velocità, effetti sonori. Quando ciascun suono è pronto per l'edizione, grazie alla sincronizzazione ogni strumento, gli effetti, le voci e i cori vengono riprodotti simultaneamente e riversati su una bobina a nastro, da cui viene registrata una musicassetta promozionale. Se la Rca decideva di incidere il disco, io consegnavo il nastro alla casa discografica, che si occupava della stampa, della distribuzione e del lancio pubblicitario. Il nostro studio era il Tele Cine Sound, *Fantaman* e *Toriton* sono nate là, *Candy* invece negli studi Rca, che ora non esistono più.

Come ricordi l'esperienza di queste sigle?

Tanto bene, guarda, un divertimento unico, proprio bello, bello, bello... a scriverlo, a realizzarlo, sempre tra amici. E poi sai che abbiamo vinto le coppe? A Pavia, per *Candy Candy* e *Forza Sugar*, invece Riccardo ha vinto per *Lady Oscar*... c'era lui, adesso non mi ricordo chi c'era... Georgia Lepore. Abbiamo fatto persino uno spettacolo teatrale al Sistina nell'84, Viaggio nel mondo della fantasia, io e Mike, David Zed "il robot", poi c'era Luigi Lopez che cantava *Pinocchio, perché no?*. Avevo costruito un'enorme astronave in legno, da cui scendevano i robot, che cantavano le sigle dei cartoni. Le tute dei robot le ho fatte io in gommapiuma, erano uguali al cartone, sai? Era bello perché facevamo delle canzoni vere, pensate per piacere anche a noi adulti, e poi conservo tanti bei ricordi. Ad esempio mia figlia andava all'asilo e diceva: "Mio padre canta *Candy Candy*, e ha fatto dei 45 giri in Inghilterra!" ma i suoi compagni non ci credevano mica! Lei tornava a casa e diceva: "Papà, questi non ci credono!" (ride). Io non ci credevo quando hanno incominciato a richiamarmi per dirmi: "Ma tu sei l'autore di... io sono un fan di...", non avevo capito che queste canzoni erano entrate nei cuori delle persone!

Nota degli autori: ridotta a circa 1/5 delle dimensioni originali per motivi di spazio, codesta opera d'arte verrà prossimamente (???) pubblicata integralmente in un volume a cura degli autori e dell'amico Corrado Paganelli, intitolato provvisoriamente "Sigle Tv anni '70-'80 - Quando si poteva spaccare la testa con un randello". Ringraziamo la Play Press e la redazione di "Benkyo!" per lo spazio generosamente accordatoci (prego! Ndbenkyo!).

Mauro Agnoli & Marco Auditore

la posta di benkyo!

Secondo un sondaggio effettuato dalla Doxacus, l'81% delle persone legge la posta di benkyo! in bagno, il 9% la legge sotto la doccia, il 6% mentre bruca l'erba del vicino (che è sempre più verde) e il restante 4% non sa/non risponde. La domanda sorge spontanea: ma 'sta gente che non sa/non risponde esiste realmente o è un'invenzione delle società d'indagini statistiche per far quadrare i propri conti? ... Non sappiamo/non rispondiamo.

Mi consenta...

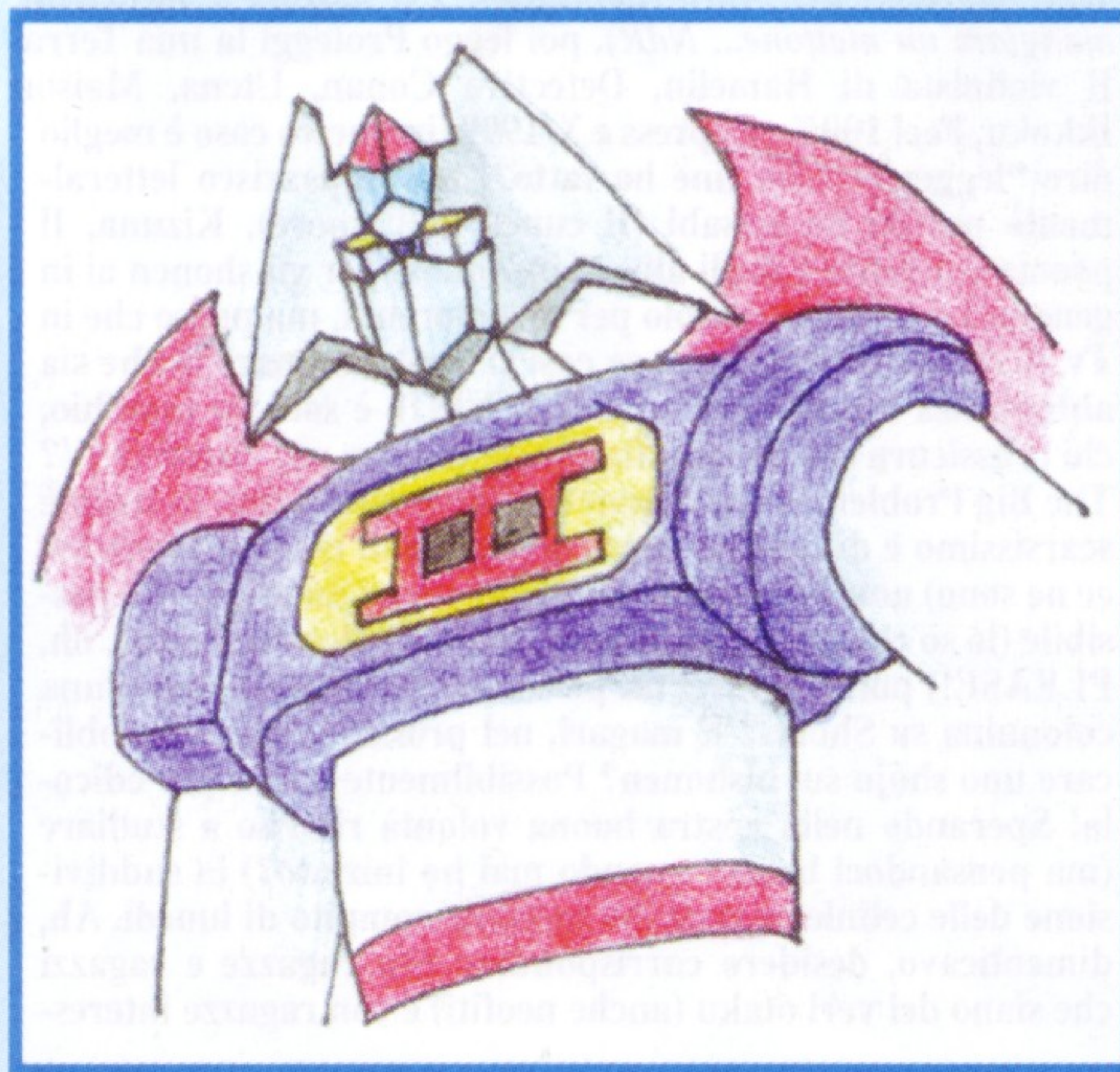
Stimatissima redazione di benkyo! mi chiamo Alessio e sono una delle tantissime persone soddisfatte e allietate dell'arrivo in edicola di una rivista con CD-Rom allegato che si occupi interamente e in maniera ampia dell'animazione giapponese. Ho deciso di scrivere questa missiva per soddisfare alcuni miei dubbi e quesiti. Prima di cominciare con le mie domande però, vorrei esprimere il mio parere per quanto riguarda una certa questione: perché nessuna casa editrice di home-video si occupa di "recuperare" il bellissimo "Bishojo Senshi Sailormoon"? Conosciamo tutti le sofferenze che abbiamo dovuto provare noi sailor-fans nel seguire questa bellissima saga di 200 episodi! In fondo anche Rayearth è stato acquistato da Mediaset e poi salvato dalla Yamato (anche se la conversione è alquanto deludente)? Non è possibile iniziare una raccolta di firme per confermare l'elevato numero di acquirenti che comporterebbe un anime di questo calibro? Dopo aver espresso i miei desideri da fan vi pongo ora le mie domande:

Giada Perissinotto - Roma

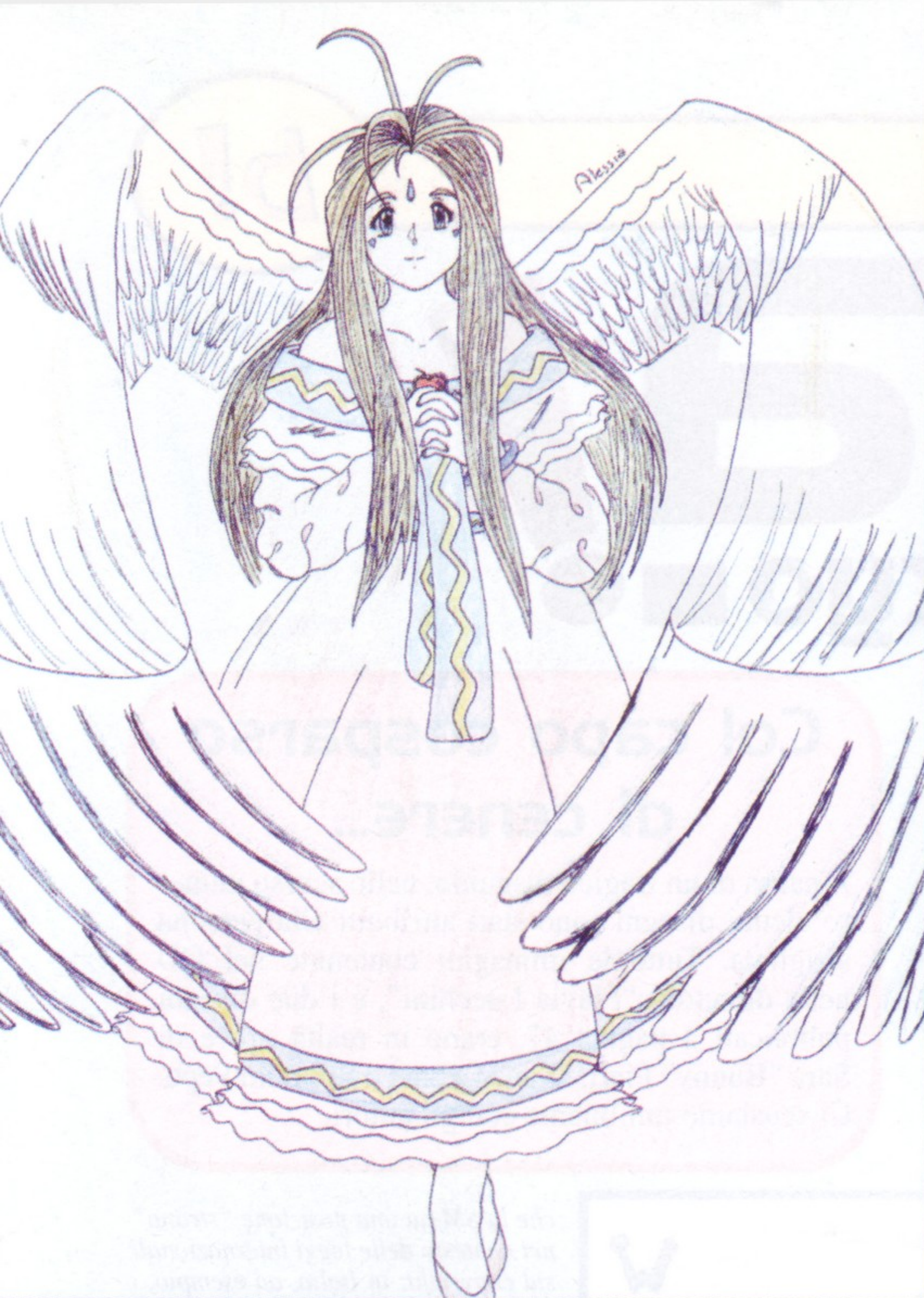
1) Verranno mai pubblicati gli special televisivi e i video musicali di Ranma 1/2?
2) Sarà possibile vedere i film di Evangelion nei cinema italiani prima di approdare in videocassetta?
3) Come specificato nel retro delle videocassette Dynamic Italia, dopo aver comprato i diritti su un anime, detiene anche quelli sulla colonna sonora, giusto? Allora perché non dare il via ad un'opera di commercializzazione di CD musicali in Italia? Magari traducendo i titoli ed i testi di quelli già presenti in Giappone oppure direttamente vendendoli in originale, limitandosi alla semplice importazione.
4) Che differenza c'è tra un CD contrassegnato SM, GGG, GA da uno contrassegnato col codice COCC-0000? (io ad esempio ho un CD di Sailormoon che riporta la scritta SM-207, mentre in una recensione il codice appare COCC-1005)
5) Dedicherete in un numero la rubrica soundtrack a Sailormoon ed Evangelion?
6) Desidererei delle informazioni riguardanti alcune personalità giapponesi: Hiroko Asakawa (la cantante del CD Sailormoon Super S in Paris), Leona e Elena (le cantanti del CD Sailormoon Pretty Cast).
7) Perché non dedicate una rubrica ai gadget giapponesi che vengono prodotti in quantità enorme e che spesso possiamo procurarci d'importazione?
8) In quanto la Play Press pubblica anche riviste sui videogiochi, non sarebbe il caso di pubblicare un fascicolo dove elencare tutti i giochi ispirati alle serie più famose?
9) Esiste una serie di OAV o special televisivi di Sailormoon?
10) Le feste cosplay da noi in Italia sono rarissime e si svolgono solo in occasione di fiere, perché non ne organizzate più spesso ed anche in città di provincia?
11) Nel CD sarebbe piacevole trovare una sezione dedicata alle sigle giapponesi in video, da votare e quindi formare la nostra hit-parade?
12) Perché non proponete un accordo con alcune case editrici per pubblicare assieme alla rivista una serie d'interessanti gadget giapponesi, oppure dare il via ad una serie di volumetti che elenchino tutto quello che è stato prodotto su una determinata serie?
13) Uscirà mai in Italia un anime su DVD o Video CD?
Vi porgo i miei saluti ed un sincero buona fortuna sperando nella prosperità e durata di questa rivista.
Salutoni
Piccolo Alessio (o Ale-chan!!)

Ismar

Pikkoro-san! Abbiamo un piano per te: farti assumere come giardiniere nella celebre villa di Arcore del Cavaliere. Ti diranno "lavora terùn!", ma tu non ti curar di loro e continua a sgobbare. Dopo qualche anno, dopo aver preso confidenza con l'ambiente, infiltrati nella villa e poni sotto il letto del Berlusca un registratore a pile atomiche ad attivazione fotosensibile. Il messaggio subliminale che dovrai registrare è questo (apri bene le orecchie perché te lo diremo una volta sola, essendo rischiosissimo!): "Mi consenta, sono un vero otaku™. Se questa Italia non ti piace, vieni con me a vedere Sailormoon! Tutti insieme per vince-reee! E forza Ran-maaa! C'è bisogno di cre-de-reee!". A quel punto il Mondo è tuo! Organizza un colpo di Stato, instaura la legge marziale e, per dimostrare la tua determinazione, distruggi una città a caso ogni mese (dopotutto sei Piccolo!) e goditi lo spettacolo. Vedrai che trasmetteranno tutto ciò che vuoi, psicopatico-maniaco-omicida che non sei altro!
1) Gli special sono stati pubblicati, mentre per i "video musicali" ancora non si sa niente. Fossimo in te non dispereremmo, dopo tutto sei Piccolo!
2) Ha la stessa possibilità che ha La Pimpa di uscire in tutti i cinema Giapponesi. Ci sono già dei problemi ad averlo in videocassetta, visto l'altissimo costo dei diritti...
3) e 4) Fondamentalmente il problema è questo: fin quando ci saranno tanti cd della Son May (SM, GGG, GA) in circolazione, difficilmente si potranno vedere in modo massiccio le versioni italiane dei cd jap, vista la competitività dei prezzi. Ricordiamo che la SM ha una posizione "strana" nel contesto delle leggi internazionali sul copyright: in Italia, ad esempio, i suoi CD (che sono copie illegali realizzate a Taiwan dei CD giapponesi) sono venduti anche con il bollino SIAE, che dovrebbe testimoniare in favore dell'autenticità del prodotto, anche se così non è! A Taiwan non esistono leggi che difendano granché il copyright, quindi la produzione è massiccia, in Giappone invece li considerano una vera e propria spina nel fianco. Resta comunque che per la legge italiana se acquisti un CD SM non sei in difetto. Per quella giapponese sì!
5) Possibile.
6) Corre voce negli ambienti dei ben informati che Leona & Elena siano delle celebri mangiatrici di fuoco, e che si stiano esibendo in questi giorni a Città del Messico, ridente località a est del Pakistan. Come madrina del concorso c'è invece Hiroko Asakawa, che sfiorata dalle fiamme ha urlato: "Golosa sì, non di tutto però!". Ma noi, che siamo persone serie, a queste voci non ci crediamo.
7) Lo faremo prima di quanto immagini, gringo...
8) Rigireremo la proposta alle alte sfere della Play Press.
9) Una serie di OAV no, special televisivi sì, e sono stati già trasmessi in TV insieme alle puntate.
10) Abbiamo provato a convincere, sotto tua proposta, il sindaco di Bibbiena. Ci siamo presentati vestiti da Shinji, Nappa, Sailormoon e Genma-Panda, abbiamo chiesto udienza, ma i celerini della milizia del luogo ci hanno caricato e gonfiato come delle zampogne! Ti abbiamo dato retta questa volta, ma non lo faremo

Elena Ciarlo

Mirko Emanuele - Lentini (SR)

Col capo cosparso di cenere...

A causa di un tragico disguido, nello scorso numero alcuni disegni sono stati attribuiti alla persona sbagliata. Tutte le immagini contenute nel CD nella directory "Flavia Lucchini", e i due disegni pubblicati a pagina 47, erano in realtà opera di Sara "Bunny" Pieri, Diana Leonci e Ephraim Pepe. Ci scusiamo umilmente con gli autori.

Alessia Poliandri
Roseto Degli Abruzzi - Teramo

mai più! A parte gli scherzi, non siamo noi a organizzare queste manifestazioni, ma club, associazioni e gruppi di fan.
11) Perché non ci mandate direttamente le vostre hit-parade anche senza i filmati? I manga, gli anime e le canzoni che vi piacciono di più... Potrebbe essere una iniziativa interessante!
12) Puoi provare tu stesso a proporre loro quanto hai in mente, ma poi non dire che non ti abbiamo avvisato che le tue probabilità di successo sono dello 0,000000001 %.
13) Probabilmente sì, perché sembra che una casa editrice italiana sia intenzionata a supportare "altri tipi di media"...
anche noi ti porgiamo la prosperità e ti sinceriamo una durata buona!

Vietato ai Minori

Konnichiwa! Devo dire che avete fatto davvero un bel lavoro, complimenti!
Soprattutto per il CD (*seguono LUNGHE "composte lamentele" sulla compatibilità del nostro CD con il suo computer NdR*). Vi scrivo perché in 'sto paesino (Codogno) non conosco nessuno che ami i manga. Eppure ci sono! (perché senò come spariscono i giornalini dagli scaffali?)(*i topi rubacchiotti NdR*) Quindi non ho neanche un cane che mi voglia ascoltare (*come scusa? Non stavamo ascoltando, cosa dicevi? NdR*).
Mia mamma: "Fanno male al cervello!, ecc, ecc".
Mio fratello: "La mia povera sorellina! Ma che hai in zucca?"...
Gli school mates: "Ah, i manga! Ma leggi quelle luride schifezze lì? Sono tutti porno!..."
Chiara la situazione? Beh, adesso mi presento. Mi chiamo Consorti Rosa Antonia "Bara", ho 15 anni, sono una evangelista sfegatata (*pentiti! Vieni con noi alla Mediocre Comunità degli adoratori del Muro Ammuffito! Per entrare è sufficiente mangiare un mattone... NdR*), poi leggo Proteggi la mia Terra, Il violinista di Hamelin, Detective Conan, Utena, Maison Ikkoku, Feel 100%, Express e X/1999 (in questo caso è meglio dire "leggevo". Che fine ha fatto?) poi impazzisco letteralmente per Ai no kusabi (Il cuneo dell'amore), Kizuna, Il poema del vento e degli alberi, insomma, per gli shonen ai in genere. Lo so che sono solo per maggiorenni, ma penso che in Tv ci sia anche di peggio, se così si vuol chiamare, e che sia abbastanza matura per vederli. Il VM18 è solo un marchio, chi ci assicura che un diciottenne sia maturo per questi OAV? The Big Problem is che il materiale disponibile qua in Italia è scarsissimo e di fanzine che si occupano di questo genere (se ce ne sono) non ne conosco nemmeno una. Quindi, se vi è possibile (lo so che siete tutti maschi, però un piccolo sforzo... oh, PLEASE!) potreste farci un piccolo articoletto o almeno una colonnina su Shorts? E magari, nel prossimo futuro pubblicare uno shojo sui bishonen? Possibilmente anche per edicola! Sperando nella vostra buona volontà ritorno a studiare (ma pensandoci bene... quando mai ho iniziato?) la suddivisione delle cellule in vista del terribile compito di lunedì. Ah, dimenticavo, desidero corrispondere con ragazze e ragazzi che siano dei veri otaku (anche neofiti) e con ragazze interessate agli shonen ai, ovviamente!
Rosa "Bara" Consorti
Codogno (Lodi)
P.S. chi sia in possesso dei sei CD del Cuneo dell'amore è gentilmente pregato di contattarmi, arigato gozaimasu!

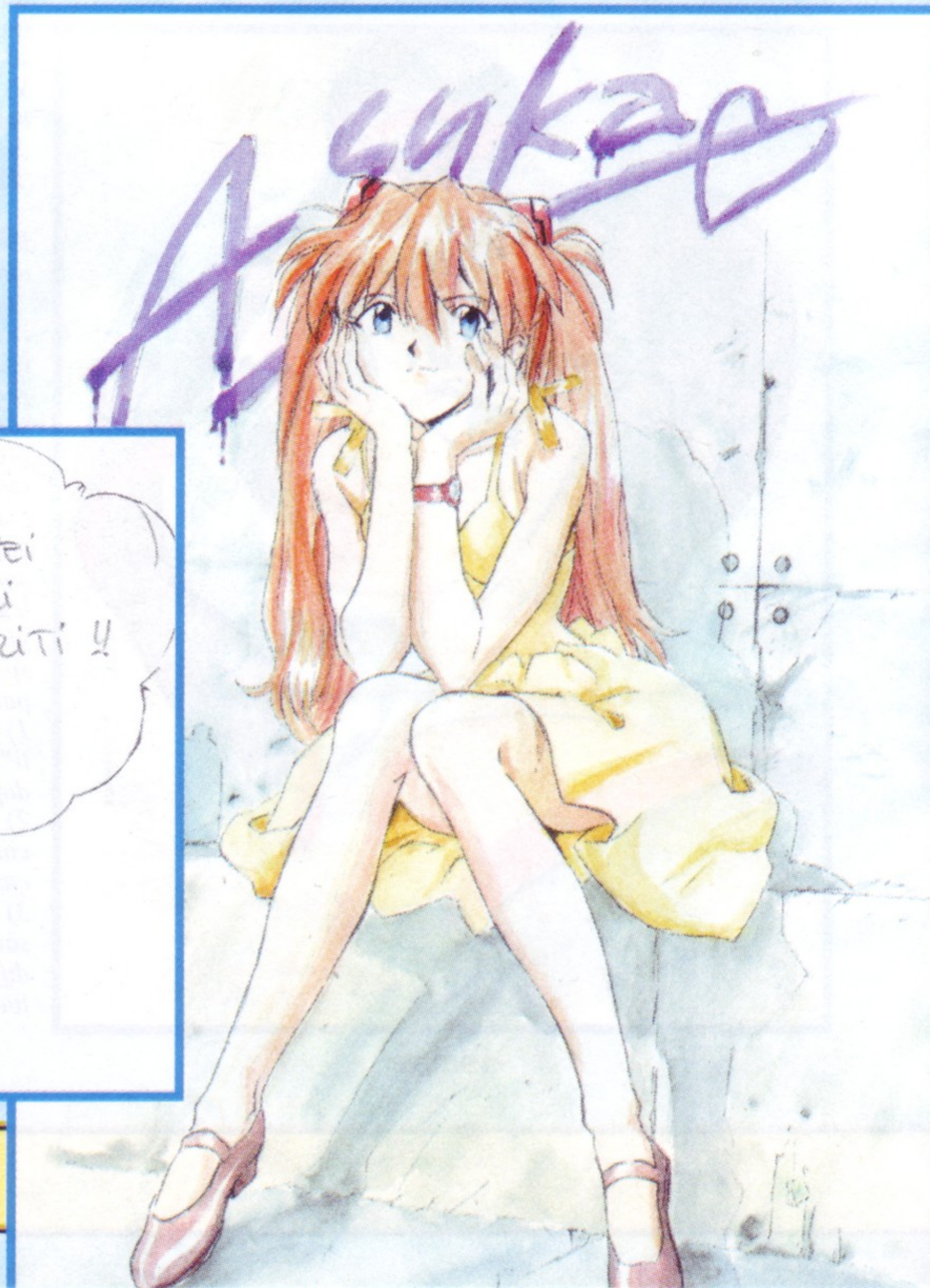
Cara Rosa, i tuoi amici e parenti hanno ragione! Lo volete capire o no che i fumetti fanno male? Di questo passo diventerai una dipendente, ne vorrai sempre di più, sempre più belli, sempre più giapponesi! Noi della redazione avevamo un futuro roseo e luminoso davanti a noi. Ma i manga sono entrati prepotentemente nella nostra vita, fino a succhiarcela tutta via... Ora siamo delle tristi ombre che vagano senza meta. Vuoi ridurti anche tu così??? Smettila finché sei in tempo! Scappa!!! Per quanto riguarda i VM18 il caso si ingrossa... ti rendi conto che altrimenti per decidere chi è "maturo" o meno per vedere un film significherebbe anche dover decidere chi lo è per guidare l'auto, votare, firmare assegni, avere responsabilità penali, eccetera? Purtroppo non si può fare di meglio, basta non essere ottusi lettori del codice civile. Le leggi sono basate su principi, i principi su idee e le idee sulla filosofia. Fatti i tuoi bravi calcoli. Per le fanzine possiamo tranquillamente dirti che ce ne sono quante ne vuoi! Forse, se ci è consentito, non sono troppo differenti l'una dall'altra, ma sono sicuramente un fenomeno bello, importante (anche noi siamo nati così!) e, nel settore manga, molto sviluppato. Basta cercare un po'! Vuoi sapere se pubblicheremo shojo o bishonen? Beh, chi può dirlo... nella vita non c'è nulla di certo, tranne che le cose belle non si limitano ad etichette e generi. Buona fortuna con i tuoi futuri corrispondenti e con il compito di cellulologia che ormai avrai già fatto da tempo (quanto hai avuto?)!

Sara Fioravanti

Hai contratto il morbo di pincus!

Ciao ragazzi!
Come va, che tempo fa?
Vi scrivo perché ho bisogno di un paio di consigli. Ecco, io sono... ehm (*dillo pure, non c'è niente di cui vergognarsi ad essere impotente... NdR*)... come dire... è che io... sono vergine! Ma cosa avete capito? Vergine in fatto di manga ed anime, un novellino (datemi il benvenuto, forza!)(*NO! NdR*). E' che dopo aver giocato innumerevoli partite ad AD&D e soci, dopo aver letto quasi 300 libri di fantascienza, dopo aver visto tutti gli episodi di X-files, ho deciso di vedere cos'erano 'sti manga, di darci non un'occhiata ma ben due, e ho scoperto che mi piacciono. Andiamo dunque con le domande classiche:
1) Siccome sono nuovo, cosa leggere, cosa vedere per primo? Dove, quando, come? Insomma, datemi alcuni punti di riferimento, buttate giù un paio di nomi, ditemi dei "classici", consigliatemi, guidatemi!
2) Cosa sono gli OAV a parte Original Anime Video?
3) Che cos'è uno shojo?
4) Ho... ehm... 18 anni... sono troppo vecchio o troppo giovane?
5) Non ho una Playstation, va bene lo stesso?
6) Perché mi piacciono i manga?
Adesso (Eh! Eh!) ecco le domande di inutili (risposta non obbligatoria) (*hai ragione, le tue domande sono incredibilmente inutili, tanto che le omettiamo. Guargh! Guargh! Guargh! NdR*)
Vorrei solo aggiungere che sento per manga ed anime quel qualcosa dentro di me che mi fa pensare che possano appassionarmi (anche se non lascerò perdere i miei vecchi hobby). Non vi chiedo di essere mie guide spirituali, ma solo i miei consiglieri (*Gran Ciambellani va bene? Siamo in offerta speciale! NdR*). Perciò anche se non pubblicate la mia lettera, per favore, rispondetemi, grazie. (*e mò ce lo dici? A saperlo! NdR*)
Un salutone a tutti, e continuate così!
Fabien Andrea (Traiser) Di Giuseppe
(seguono una marea oscena di P.S. che omettiamo crudelmente... Yark! Yark! Yark!)

Carissimo novellino (o spina, rospo, scheggia, zanzara, matricola, primino o come preferisci), il tempo dalle nostre parti è alterno, ogni tanto un terremoto, un'eruzione, fughe radioattive che trasformano qualche concittadino in supereroe, ma niente di più... Ci fa piacere che tu non sia impotente, quindi possiamo andare con le risposte:
1) La domanda è alquanto complessa. Se ti diciamo che solo qui in redazione hai provocato una rissa per la risposta dovresti capire da te la soluzione: quello che più ti piace! Ma visto che siamo degli aspiranti dittatori che vogliono imporre occultamente il proprio pensiero, ti consigliamo così, in ordine sparso: Ken il Guerriero, Dragonball, Video Girl Ai, Rough, Berserk, Slam Dunk, Golden Boy, JoJo per iniziare, in generale. Per gli "approfondimenti" Devilman, qualunque opera di Tezuka, Mazinga di Gosaku Ota, Nausicaa, Akira e Il destino di Kakugo. Come anime: Baoh, Lamù, Giant Robot, Evangelion, Escaflowne, Lupin - Il Castello di Cagliostro, Conan, Macross Plus, Lodoss, Street Fighter the movie, Dragonball Z, il film di Ken il Guerriero, Golden Boy, Tenchi Muyo, la terza serie di City Hunter, gli OAV di Devilman, Ninja Scroll. Per approfondimenti: Ghost in the Shell, Akira, Patlabor, Darkside Blues, La spada dei Kamui, Il bosco della Sirena.
2) Diconsi OAV i cartoni animati che in Giappone vengono prodotti esclusivamente per il mercato dell'Home Video.

Simona Fiaschi - Vinci (FI)

Valentina

Annunciazioni

> Se volete, mangofili di tutto il mondo, potete scrivermi così potremo conoscerci; questo è il mio indirizzo: *Jacopo "Trunks" Costa*, P.za Maria Adelaide di Savoia 1, 20129 Milano. E-Mail: joseph33@iol.it.

> Marzia è un'appassionata di Sailormoon e cerca corrispondenti. Il suo indirizzo è: *Marzia Fatarella*, Via Virgilio Talli 170, 00139 Roma.

> *Francesca Padovani* ha 13 anni, ama disegnare e vorrebbe tanto corrispondere. L'indirizzo è: Francesca Padovani, Via Puntastilo 30, 48100 Ravenna.

> *Susanna Impegnoso* sta realizzando la tesi di laurea in Scienze Politiche sugli otaku, è alla ricerca di persone che possano contribuire parlandole della loro esperienza di otaku, il suo indirizzo è Susanna Impegnoso, Via Re Martino 17, 95126 Catania.

> Cerco corrispondenti con cui scambiare amicizia e materiale. Il mio indirizzo è: *Anna De Palo*, Via P. Borsellino 2/b, 37060 Mozzecane (VR).

> Per chi volesse corrispondere con un pazzo che si diverte sadicamente a discutere per ore su fumetto e animazione giapponese, videogiochi e musica, chieda di *Federico Ricci*, Via Gabina 12, 48010 Cotignola (RA)

> Mi piace molto scrivere. Il mio sogno sarebbe quello di diventare una scrittrice, vorrei inventare storie per poi trasformarle in manga o magari storie d'animazione. Chi volesse scrivermi può farlo a: *Alessandra "Rea" Testi*, via Michelangelo 161/a, 41052 Guiglia (MO) P.S. per Francesca Dani: "Cerco ragazze che amino il mondo delle Sailor... se ti va, scrivi!"

> Chiunque voglia corrispondere con me sul gioco di ruolo e su Manga e Anime, mi scriva all'indirizzo *Gugiard@tin.it*

> Il mio indirizzo per eventuali corrisponenti (MEGLIO SE DEL GENTIL SESSO!!!!) è: *Luca Vitaletti* -Via Livornese n° 1285- S.Piero a Grado-Pisa.

3) Un tipico erbivoro del Senegal, coraggioso, invincibile, odiato dai criminali, amato dalle loro vittime. Pampamparà, pampamparà... foneticamente la sua pronuncia coincide in modo sorprendente con il termine giapponese per indicare i fumetti per ragazze.
4) Non c'è un'età migliore per fare certe cose. Dipende dalla propria maturità e dal partner.
5) Per fare cosa? Per friggere le uova va bene anche una padella. Per scrivere a macchina ti serve una macchina da scrivere. Per spremere un'arancia basta schiacciarsela sull'occhio. E così via...
6) Perché hai contratto il terribile morbo di Pincus! Ma chi ci conosce sa che già da tempo abbiamo pronto il vaccino Pallinus, che prende il nome dal celebre ricercatore che diede vita anche al famigerato cemento armato pacifista! Un successone.
Visto che sei un pivellino e non possiamo rivolgerci a te con il classico saluto esoterico "De gustibus alea canem", ti salutiamo con un semplice ciao!

Emanuelle ha spedito la lettera più sfiziosa di questo mese. Complimenti!

Salutoni&Rispostine per:

- *Emanuelle*(?) di Cluson...(?): la tua lettera è carinissima e riguardo ai tuoi dubbi, Slayers dovresti già trovarlo nella tua videoteca di fiducia, mentre il manga di Rayearth è stato già stampato (anzi anche ristampato) in Italia.
- *Vale "Shan-pu"*: la tua lettera è un "po'" fuori di testa, ma non sarà questo a fermarci: Wedding Peach arriverà... "boh", anche a noi piace Dragonball e ti assicuriamo che in futuro parleremo di tutto ciò che uscirà, noi non facciamo discriminazioni.
- *Marcello Seri* di Macerata: il primo numero di benkyo! puoi richiederlo direttamente alla Play Press, comunque per quanto ne sappiamo anche a Macerata c'è una fumetteria.
- *Simona Fiaschi* di Vinci (FI): Oh' Simhonha, the thu se 'n'hartista, hai ragione ma non siamo più forti di prima: Vacillator ha l'artrite, Zelig è un cane di Pavlov, Mendo ha un tic all'orecchio e Totoro e Ubaldo, purtroppo, sono rimasti identici. Il programma che c'hai chiesto l'abbiamo incluso in questo CD ma stai molto attenta, è pericolosissimo! Alcuni membri della redazione hanno sperimentato sulla loro pelle i casini informatici che ha provocato (è solo perché siete impediti! NdDoc Vacillator)(ti spezzo le braccine! NdZelig). Ciao e scrivici presto.
- *Giuliana Gargari* di Roma: per avere 13 anni sei davvero brava a disegnare, per adesso continua gli studi che hai intenzione d'intraprendere, poi, se il tuo talento emergerà, potrai decidere per la via artistica. I Giapponesi non ci sembra proprio che siano razzisti nei confronti degli Italiani, anzi. Per il resto le tue domande trovano risposta in questo numero di benkyo!
- *Tarcisio Castelli* di Castel Rozzone (BG): ci hai fatto pressappoco quindicimila domande, indi abbiamo deciso all'unanimità di chiudere gli occhi, puntare il dito e scegliere a caso. "Ma quanti Dragonball esistono oltre allo Z e quali sono le loro trame?". Risposta: a parte il normale, uno ed uno solo Dragonball GT, dove Goku torna bambino e deve affrontare nemici super-fortissimi, da "cloni" di Majin-Bu a Draghi Shenron cattivi!
- *Mauro R. Misiewicz* di Torrette di Fano (PS): La serie di Berserk dovrebbe uscire in futuro per la Yamato, di Trigun ancora non si sa niente. Per quanto riguarda l'inchiostro fluorescente e i colori al neon non ti preoccupare, nel mondo dei fumetti non vengono usati anche perché in stampa non uscirebbero granché. Puoi provare a mandare le tue tavole alle redazioni delle più importanti case editrici italiane di fumetti, buona fortuna.
- *Anna De Palo* di Mozzecane (VR): ma come, vai pazza per Slayers e hai cannato il primo numero di benkyo!? Perbaccolina, ti sei persa la bellezza di due (dico due) filmatoni, oltre ad uno stupendo articolone, pentiti e recupera il numero 1. Come si fa? Boh! Chiedi anche tu alla Play. Noi l'abbiamo chiesto e loro ci hanno detto: "Ma come, pensavamo lo sapeste voi!"... e così ci siamo guardati in faccia per più di quindici minuti, finché il più scaltro di noi ha emesso un peto... per i primi quattro secondi abbiamo riso come dei pazzi. Il quinto un po' meno. Il tuo disegnino ha un certo significato mistico e sensuale, soprattutto per le ali e le calze nere. Salutiamo insieme a te *Giorgia*, *Giada C.*, *Enrica*, *Giada B.*, *Rosaria*, *Sara*, *Elisa* e *Letizia*.
- *Federico Ricci* di Cotignola (RA): Dragon Magazine è la rivista fantasy della Kadokawa e ci sono possibilità che qualche casa editrice possa importare qualcuno dei fumetti elencati. Appena si muoverà qualcosa, saremo i primi a fartelo sapere.
- *Elena Ciarlo* di Genova: Inuyasha verrà pubblicato dalla Star Comics alla fine di Maison Ikkoku, mentre Wedding Peach uscirà in TV e videocassetta.

Michele Moricci - Campi Bisenzio (FI)

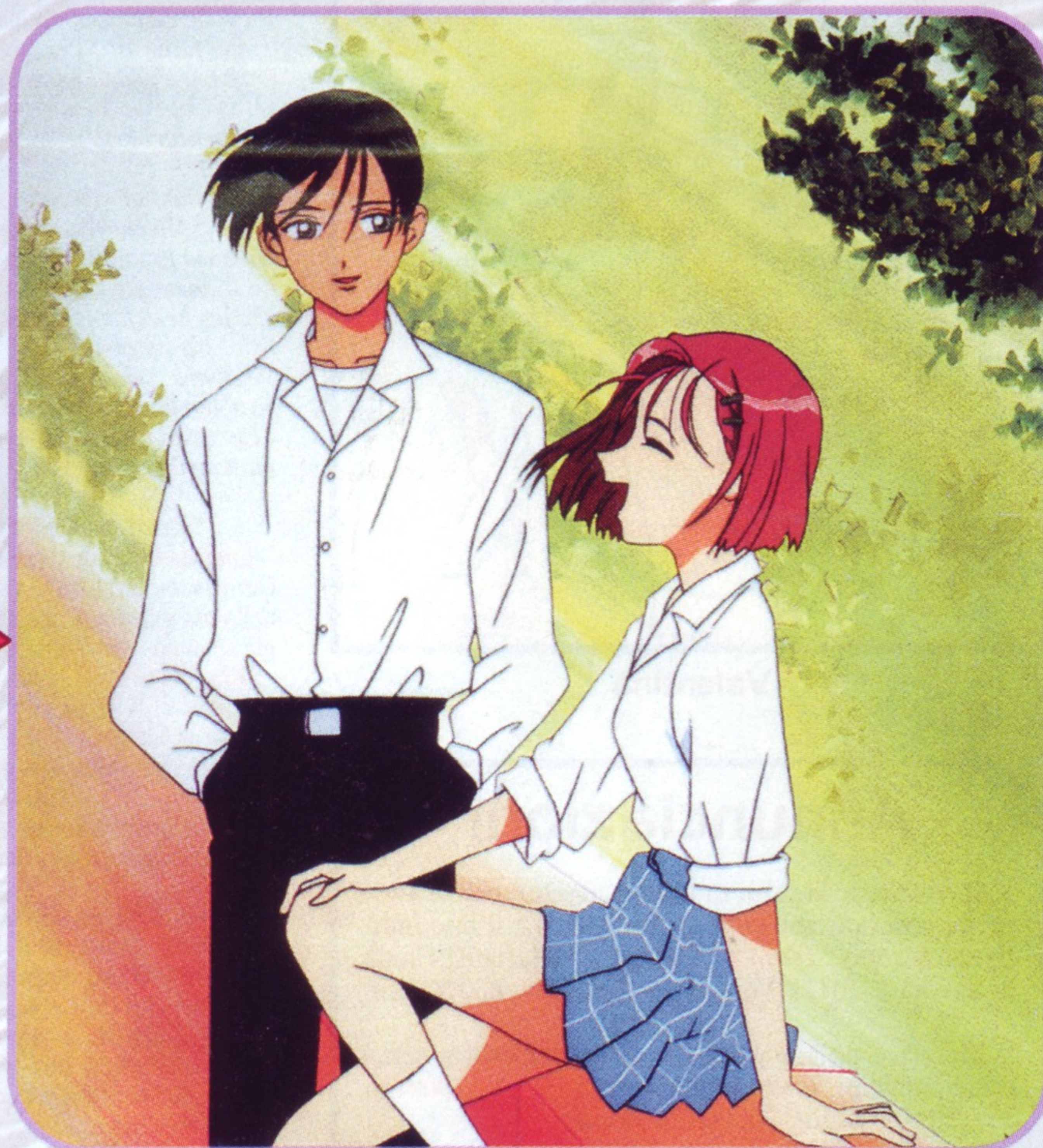
Salutissimi a:

Francesca Maffei (sono le lettere come la tua che ci fanno sentire così bene!); *Luca* dello Star Shop di Roma; *Ilona Provera* di Scaldasole (PV); *Andrea Brunello* (che a sua volta saluta *Andrea Favero* e *Andrea Granzotta*) di Ponte della Priula (TV) (ci spieghi che te ne faresti dei nostri autografi???); *Massimo* di Ragusa (per gli Mp3 occorrono programmi come il gratuito WinAmp); *Gianfranco Vatteroni* di Carrara Massa (???); *Ferdinando De Giovanni* di Rocca Sparvera (CN); *Flavio Tamponi* di Brescia; *Giuseppe Cariello* di Salerno (purtroppo non siamo in grado di aiutarti per quel che ci chiedi, ci dispiace! Ti auguriamo comunque un grandissimo in bocca al lupo, dai, fatti forza!); *Michele Senatore* di Treviglio (BG); *Alessandro Da Pieve* di Fontanafredda (PN); *Mirko Eusebi* di Gabicce Mare (PS); *Antonio Fiorese* di Bari (una pagina è poco per giudicare, ma ti consigliamo di separare meglio le vignette e di esercitarti di più!); *Michele Moricci* di Campi Bisenzio (FI) (ci dispiace, ma non possiamo "scambiare" materiale!); *Mirko Emanuele* di Lentini (SR) (un saluto anche a tuo cugino *Salvo*!); *Antonello Fiorese* di Bari; *Bax of Valcatraz* di Roma (al prossimo Expò ti beccheremo, vedrai!); *Selenia Seimandi* di Camporosso (IM); *Alessia Poliandri* di Roseto degli Abruzzi (TE) (i disegni che mandate li conserviamo TUTTI, non ti preoccupare!); *Massimo Benaggia* di Piove di Sacco (PD); *Giulia Massa* di Porto Tolle (RO).

Attenzione, gli indirizzi sono cambiati:
benkyo!
c/o Play Press Publishing
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
E-mail: *playpres@uni.net*

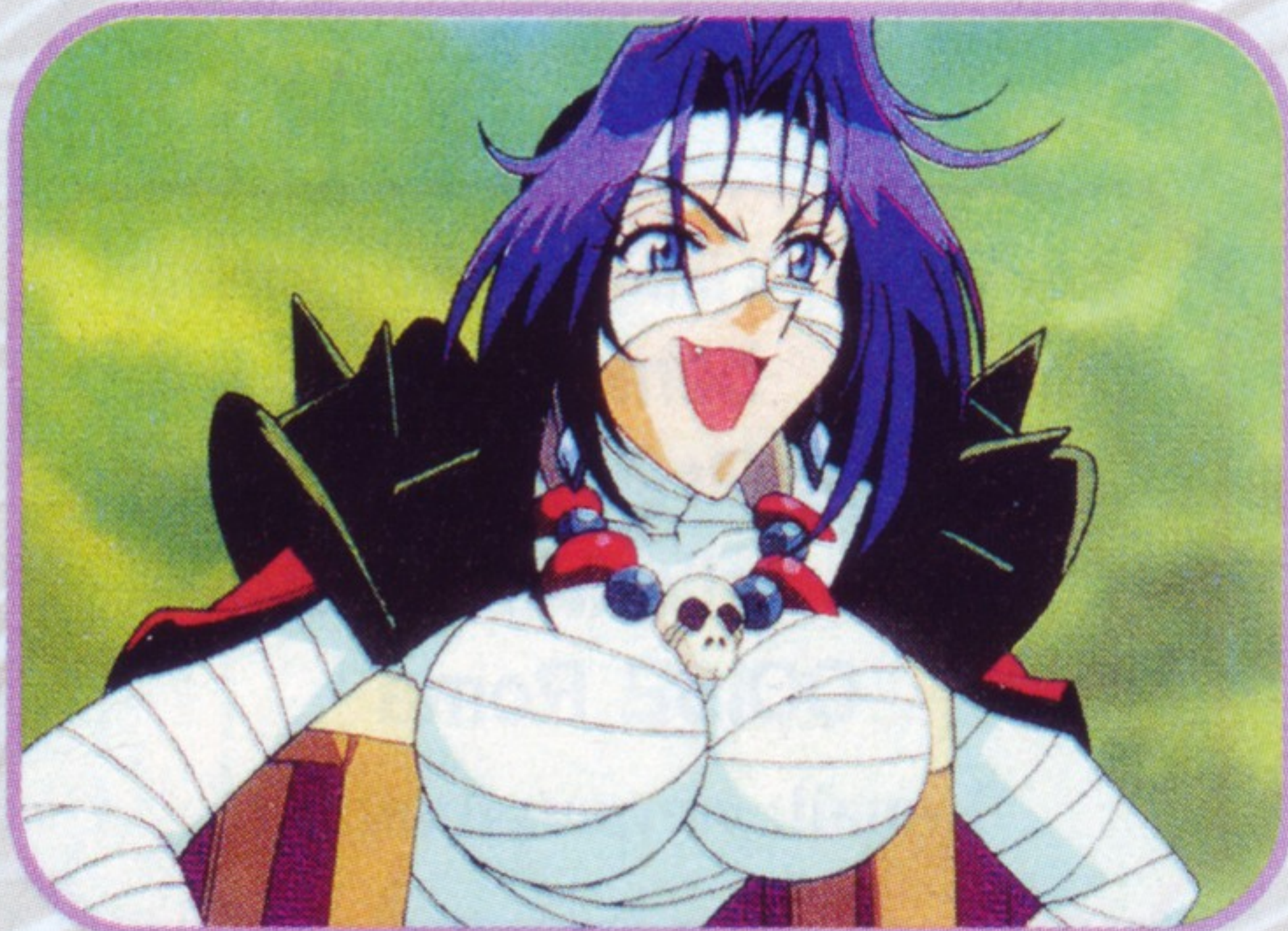
nel prossimo numero...

Speciale Hideaki Anno

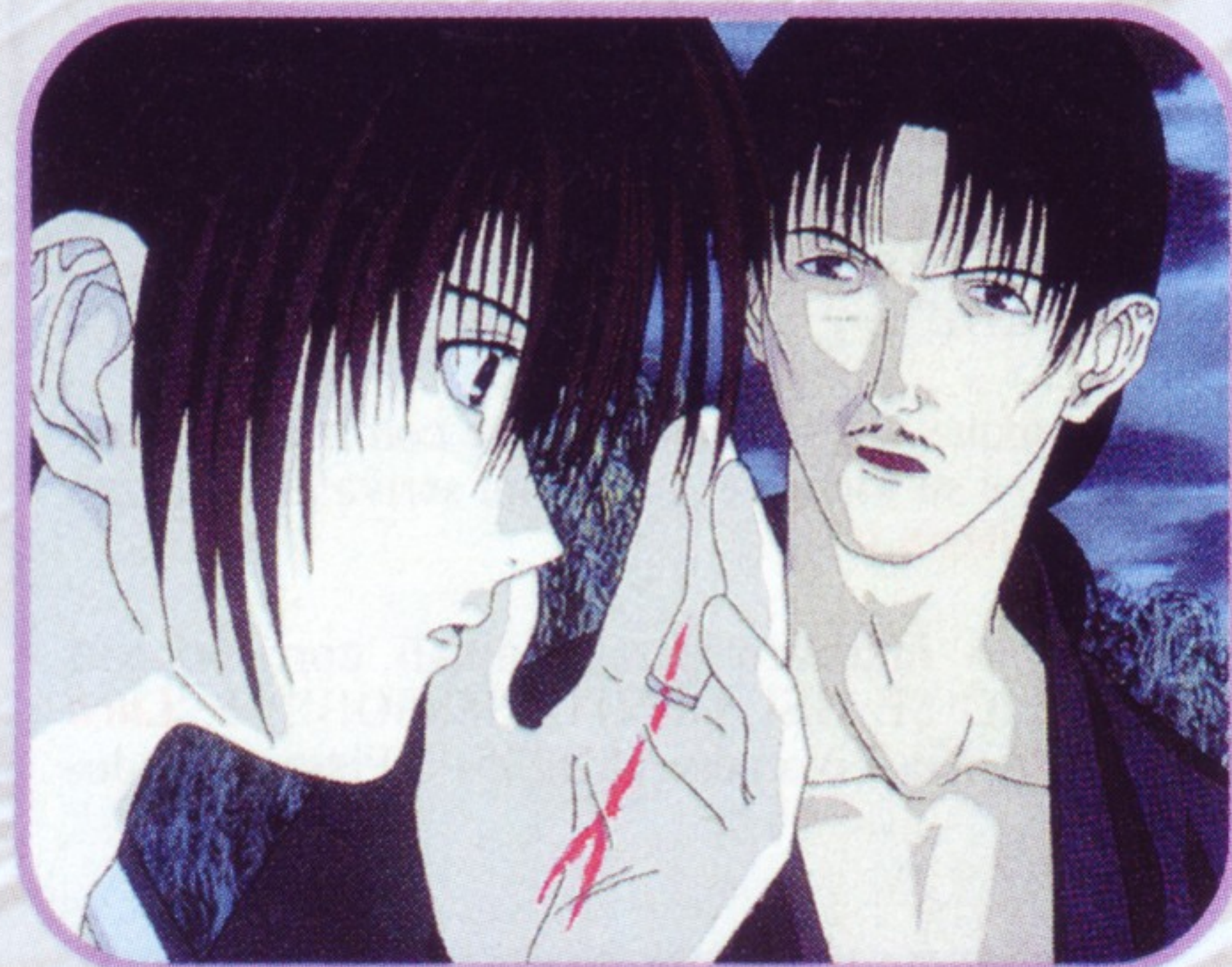
Quanto fa 1 Anno più 1 Anno? Sempre 1 Anno. Naturalmente stiamo parlando di Hideaki Anno, il genio dietro a capolavori come Gunbuster, Nadia, Otaku no Video ed Evangelion. Nel prossimo numero vi racconteremo tutto sui film di Eva, quelli che forse non potremo mai vedere in Italia, e solleveremo finalmente tutti i dubbi sulla serie. E non basta, troverete anche la recensione di Kareshi Kanojo no Jijo, l'ultima fatica del Nostro: stavolta è una storia d'amore.

Kareshi Kanojo no Jijo *©Masami Tsuda-Hakusensha/GAINAX-Kare² Dan-TV Tokyo-SoftX*

Evangelion *©GAINAX/Eva Production Committee*

Ruroni Kenshin
Gli OAV

I nuovissimi OAV che raccontano la giovinezza di Kenshin Himura, l'assassino che decise di non uccidere più.
Scoprite con noi come si procurò quella cicatrice sulla guancia, e seguite le sue gesta nell'epoca che lo vide agire come Battosai. Tutto per voi su queste pagine, fra due mesi!

Slayers Excellent *©Kanzaka-Araizumi/ Slayers Excellent Production Committee*

Slayers? Excellent!

Dopo due numeri di assenza torna, a grande richiesta, Slayers, la serie più amata dagli Italiani (manco fosse Scavolini... NdR).
Questa volta vi parliamo degli OAV della serie Excellent, gli ultimi usciti in Giappone.
Non perdete il prossimo numero, venite anche voi con Lina e Naga a combattere vampiri, menare banditi e mangiare a più non posso! Solo per voi, tra due mesi!!!

Ruroni Kenshin *©Nobuhiro Watsuki/ Shueisha-Fuji TV-SPE Visual Works*

GIAPPONE:
TUTTE LE NOVITA'
DIRETTAMENTE
DAI NOSTRI INVIATI

LE IMMAGINI
ESCLUSIVE DI
RESIDENT EVIL 3
CRASH TEAM RACING
SPYRO 2
DEMOLITION RACER

LE STRATEGIE DI
SILENT HILL
VERSAILLES
SYPHON FILTER
WILD ARMS

SUPER REGALO:
IL MEGA POSTER DI
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN

VI VOGLIAMO BENE!

IN TUTTE LE EDICOLE
DAL 15 MAGGIO